

Games *Disc & Mag*

Das meistverkaufte PC-Spiele Magazin Quelle: IVW

1/94
DM 7,-
COMPU

Action und Adventure

Sam & Max
Mortal Kombat

Star Wars auf CD-ROM

Rebel Assault

Mit
großem
CD-ROM
Teil

Marktübersicht

22 Grafikkarten
von 200 bis
1000 Mark

Sollten Sie hier keine Diskette
vorfinden, so wenden Sie sich bitte
an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten
verwenden Sie bitte den Garantie-
Coupon aus dem Heft und schicken
Ihn an:

COMPUtec Verlag
Reklamation PC Game
90 327 Nürnberg

Große Reportage: Interplay

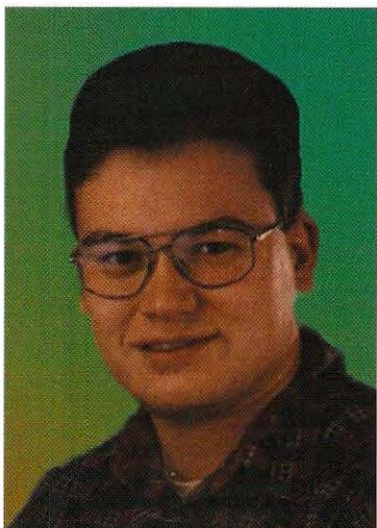
Star Trek 2 • Stonekeep
Star Reach • Interviews

O V E R D I S K

ANDROID

Eine voll spielbare Version des
besten PC-Flippers aller Zeiten!

386er • Tastatur • VGA



WEIHNACHTEN

Weihnachten '93. Der akute Softwaremangel auf dem Sektor CD-ROM scheint nun endlich ein Ende gefunden zu haben. Konnten bereits zu Beginn des Monats das interaktive Adventure Critical Path und der Arcade-Klassiker Mad Dog McCree für Furore sorgen, so bewies der amerikanische Softwaremagnat LucasArts kurz vor Redaktionsschluß einmal mehr, wer in diesem Geschäft für revolutionäre Innovationen zuständig ist. Rebel Assault stellt kompromißlos klar, daß das bisher eher stiefmütterlich behandelte Medium CD-ROM nicht nur als riesiger Massenspeicher gesehen werden darf, sondern für die nahe und ferne Zukunft des Computerspiels eine zwingende Notwendigkeit darstellt. Daß zum ersten Mal Grafik, Sound und Gameplay gleichermaßen berücksichtigt wurden, läßt jeden Spielefan neue Hoffnungen schöpfen. Vielleicht ist es möglich, daß wir schon sehr bald in die Rolle eines x-beliebigen Kino-Helden schlüpfen und interaktiv in einer nur sehr grob vorgegebenen Handlung in Aktion treten können?

LucasArts hatte aber diesen Monat nicht nur Rebel Assault für die staunende Fachpresse parat. Die zweite Neuerscheinung, Sam'n`Max, wird zwar längst nicht so innovativ sein wie Rebel Assault, jedoch sollten die Lachmuskeln schon einmal im Hinblick auf den baldigen Veröffentlichungstermin getrimmt werden. Wir konnten im Rahmen eines Besuchs bei Softgold in Kaarst diesen Weihnachtshit unter die Lupe nehmen. Das Resultat dieser 20stündigen Reise in den Westen lesen Sie auf Seite 32: Das Spiel des Monats!

Gewalt am Bildschirm. Schenkt man einem großen Teil der deutschen Presse und des Fernsehens Gehör, so gewinnt man den Eindruck, daß unsere Jugend ihre Computer und Konsolen nur benutzt, um schnell aufgestaute Aggressionen auf übelste Art und Weise abzureagieren. Besonders das Erscheinen von Mortal Kombat hat die ohnehin schon hitzige Diskussion neu entfacht; viele sind dabei der Meinung, daß sich daraus längst ein "Mortal Kombat" entwickelt hat. Man kann nun dazu stehen wie man möchte und wir wollen uns auch nicht zum Richter über Gut

und Böse emporschwingen, jedoch darf man auf keinen Fall einen computerspielenden Jugendlichen gleich zum gewaltbereiten Randalierer abstempeln. Wir glauben, daß das Computerspiel an sich diesen schlechten Ruf, dieses negative Image nicht verdient hat, nur weil sich ein paar schwarze Schafe unter die Unterhaltungsoftware gemischt haben. Der positive Effekt, den Computerspiele zweifellos erzeugen können, ist sehr in den Hintergrund getreten.

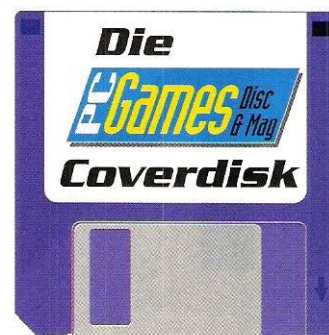
Nach dem durchschlagenden Erfolg unserer letzten Reportage haben wir unseren Auslandskorrespondenten Markus Krichel in diesem Monat auf die kalifornische Softwareschmiede Interplay angesetzt. In seinem sehr interessanten Artikel ab Seite 14 lesen Sie alles Wissenswerte über Star Trek 2, Stonekeep und das neueste Werk Star Reach.

Bleibt mir nur noch, Ihnen viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe der PC Games zu wünschen. Im nächsten Jahr lesen wir uns wieder. In diesem Sinne: Frohe Weihnachten und einen guten Rutsch!

Oliver Menne
Leitender Redakteur

Epic Pinball

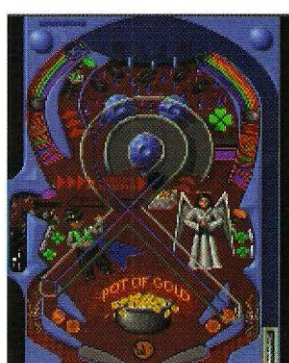
Nachdem die PC-Welt jahrelang auf eine Flippersimulation warten mußte, die den Amiga-Flippern Pinball Dreams und Pinball Fantasies das Wasser reichen konnte, ging es in den letzten Monaten Schlag auf Schlag. Pinball Dreams PC, 8 Ball Deluxe und Silverball waren die Wegbereiter für diese Coverdisk: Epic Pinball bricht alle Flipper-Rekorde.



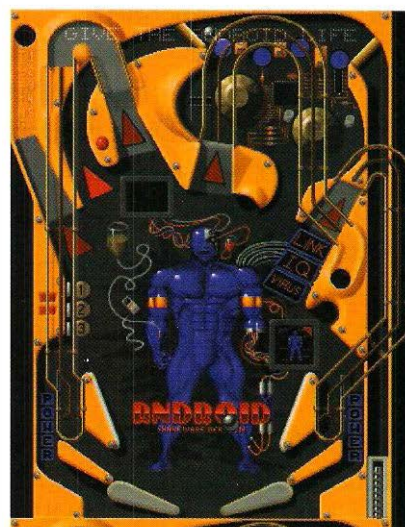
CRASH



MAGIC



POTGOLD



ANDROID

Nach dem grandiosen Auftakt, den der amerikanische Hersteller Microleague mit Silverball hinlegte, gibt er jetzt noch eins drauf: Epic Pinball ist eine Flippersimulation mit acht verschiedenen Tables, grandiosem Sound und einer bisher unerreichten Spielbarkeit. Auf der PC Games-Coverdisk bekommen Sie die Gelegenheit, einen dieser acht Tische ausführlich probezuspielen. Android

unterstützt alle PCs ab 386er, alle Sound-Blaster-kompatiblen Karten sowie VGA in 256 Farben. Das beste aber ist, daß die Coverdisk-Version keinerlei Spielbeschränkung unterliegt: Die Highscores werden automatisch auf der Festplatte gesichert und es gibt keine Begrenzung in der Spielzeit. Alles weitere über die Installation und die Bedienung der Epic Pinball-Demo erfahren Sie auf Seite 64. Falls Ihnen der

einzelne Table schon zusagen sollte, erfahren Sie im Programm mehr über das Bestellen der Vollversion. Wer das Erscheinen der endgültigen Version aber noch abwarten kann, sollte sich noch bis zu unserem Review in einer der nächsten Ausgaben gedulden. Jetzt aber: Viel Spaß!

DEESEA



EXCALIBUR



JUNGLE



**MEHR
INFOS AUF
SEITE**

64

INHALT

RUBRIKEN

What's up	4
Inhalt	6
UPtoDATE	8
Inserentenverzeichnis	65
Secret Whisper - Tips & Tricks	56
Komplettlösung Prince of Persia	58
Komplettlösung Dracula Unleashed	60
Post Script - Leserbrief	68
Demoservice	62
Lesestoff	66

Jetzt PC Games testen:
unter ☎ (09122) 60 61
eine Ausgabe kostenlos.

Anleitung Coverdisk	64
Garantie Coverdisk	65
Charts	65
Coming up!	116
Impressum	116

REPORTAGE

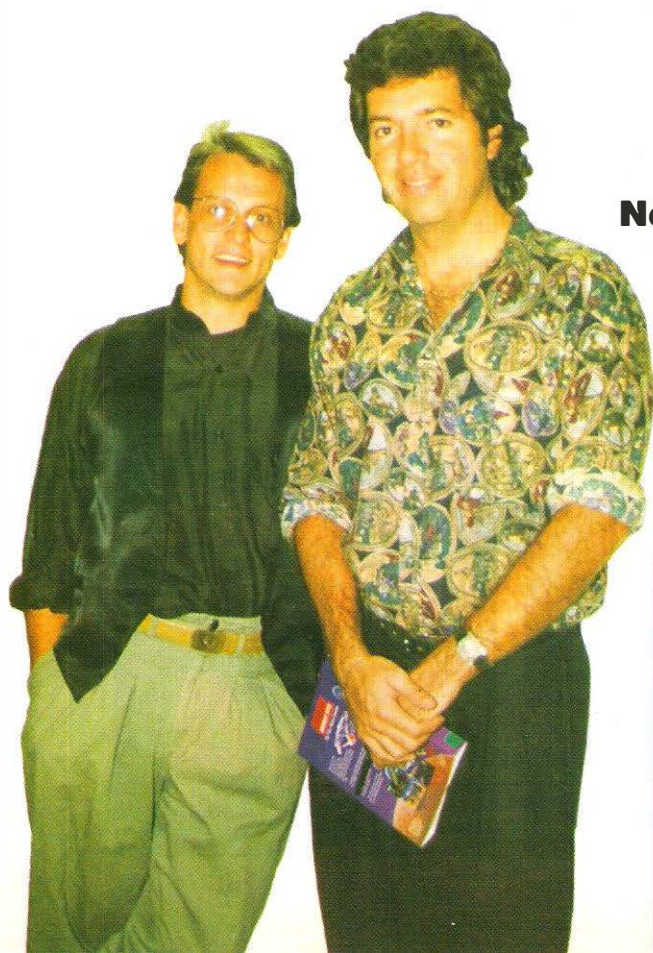
Zu Besuch bei Interplay	14
Star Trek 2	16
Star Reach	22
Stonekeep	26
Interview mit Alan Pavlish	30

SPIEL DES MONATS

● Sam & Max	32
-------------	----

REVIEWS

Aufschwung Ost	38
Alien Breed	40



Nach der großen Origin-Reportage in der November-Ausgabe steckte unser rasender Reporter Markus Krichel (auf dem Foto links) diesmal seinen Schuh in die Tür des kalifornischen Herstellers Interplay. Neben interessanten Vorberichten über die bei Interplay anstehenden Neuveröffentlichungen Star Trek 2, Star Reach und Stonekeep interviewte Markus Krichel auch Alan Pavlish, den Designer des Erfolgsspiels The Lost Vikings. Daß er dabei wieder an unsere Leser gedacht hat, versteht sich von selbst: Wir verlosen drei handsignierte Exemplare des Denkspiels. Mehr darüber ab Seite 14.

Oxyd Magnum	42
● Goblins 3	44
Elite 2 - Frontier	48
Space Job	52
Goal!	72
Railroad Express	74
● Mortal Kombat	76
Sim Farm	80
Bloodnet	82
Ökolopoly	84
Discoveries of the Deep	84
Strike Squad	84
Surf Ninjas	85
McDonaldland	85
Homey D. Clown	85

CD-ROM

CD-ROM-News	94
● Rebel Assault	96
Mad Dog McCree	100
Critical Path	102
Return to Zork	104
Tornado	104
Revell Backroad Racers	106
Alone in the Dark	107

PD & SHAREWARE

PC-Testprogramme	88
Dschump	89
Halloween Harry	90
Night Raid	92
Sango Fighter	90

SPECIAL

Messebericht: Computer '93	108
----------------------------	-----

HARDWARE

Marktübersicht Grafikkarten	110
-----------------------------	-----

GEWINNSPIELE

Bertelsmann Gewinnspiel	54
Interplay: Lost Vikings 3 x handsigniert	30

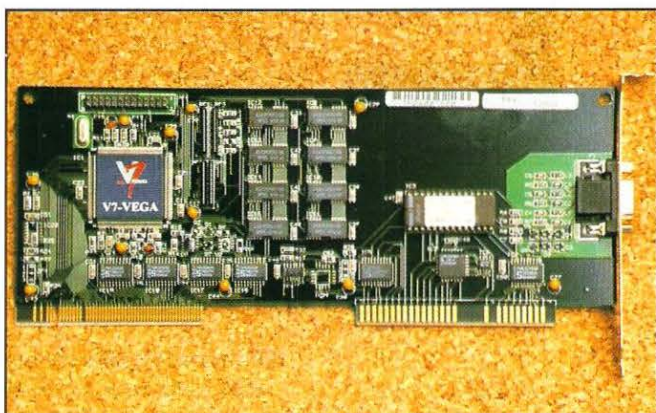
NEUE HOTLINE-NUMMER AB SOFORT:
(09 11) 6 42 77 62



76 Endlich einmal ein brauchbares Beat 'em Up für den PC! Ab Seite 76 haben wir Mortal Kombat unter die Lupe genommen. Alles deutet darauf hin, daß der Amiga als Vorzeige-Rechner für Actionspiele bald vom Thron gestoßen wird...



96 Der CD-ROM-Teil platzt fast aus seinen Nähten. Ein wirklicher Schlager unter den guten CD-ROM-Spielen ist Rebel Assault. Fliegen Sie auf Luke Skywalkers Spuren durch Canyons und Asteroiden oder nehmen Sie an heißen Lasergefechten teil. Rebel Assault macht es möglich.



110 Was wir in der letzten Ausgabe mit den Soundkarten begonnen haben, setzen wir diesmal fort: Eine Marktübersicht auf dem neuesten Stand soll Ihnen Durchblick im vielfältigen Dschungel der unzähligen Grafikkarten geben. Welche für Sie die richtige sein könnte, erfahren Sie ab Seite 110.

URDR

von Thomas Borovskis,
Oliver Menne
und Thorsten Szameitat

Archon Ultra

Schachmatt

Alte Hasen des Softwarebusiness erinnern sich immer wieder gerne an die längst vergangenen Tage, in denen man Stunden über Stunden vor



Archon Ultra ist keine direkte Konkurrenz für Battle Chess 4000.

Spielen wie beispielsweise Seven Cities Of Gold oder Pirates verbrachte. Nachdem diese beiden Klassiker schon erfolgreich für den PC umgesetzt wurden, ist jetzt das betagte Archon an der Reihe. Der Urgroßvater aller Actionspiele

System: 386er, VGA
Preis: ca. DM 120,-
Erhältlich: Anfang '94

wurde dabei sowohl grafisch als auch soundtechnisch



stark aufgepeppt. Wie sich das gute Stück schließlich spielen läßt, erfahren Sie, sobald die erste spielbare Demo vorliegt.

Comanche Mission Disk 2

Kriegsbeil 2

NovoLogic möchte allen Fans des immer noch erfolgreichen Comanche zum Weihnachtsfest eine ganz besondere Freude bereiten: Die zweite Missiondisk soll noch vor Jahresende über die Ladenheken wandern. Interessierte Piloten können dann in zahlreichen neuen Szenarien für die gerechte Sache eintreten. Die ersten Bilder sind jedenfalls schon so gut, daß sie Geschmack auf mehr machen. Besonders die Mission in der schneebedeckten Umgebung paßt zur Jahreszeit.

Die zweite Missionsdiskette hat wieder allerhand beeindruckende Grafiken zu bieten.

System: 386er, VGA
Preis: ca. DM 100,-
Erhältlich: Ende '93



Dreamweb

Traumnetz



Die beiden Programmierer holen sich im Bahnhof neue Motivation (oben); Dreamweb spart nicht mit Gewalt (unten).



Die Zukunft. Die Menschheit führt Kriege mit geradezu apokalyptischen Waffensystemen, die sozialen Verhältnisse liegen weit unterhalb jeder Schmerzgrenze und seltsame Mutationen bevölkern als Resultat vieler Genexperimente die Erde. Das kommt wohl jedem Computerspieler und Cineasten bekannt vor. Dreamweb von Empire Software spielt in einer solchen Umgebung, hat aber wesentlich mehr zu bieten als viele seiner Kollegen. Eine übergeordnete Kraft namens "Dreamweb" kontrolliert die gesamte Menschheit. In den einzelnen Individuen tobt jeden Tag, jede Sekunde ein Kampf zwischen Gut und Böse in einer Art virtuellen Welt innerhalb des Unterbewußtseins. Allerdings ist die böse Seite im Laufe der Zeit so stark geworden, daß die Wächter des "Netzes" einen Helden auserwählt haben, der das Gleichgewicht wieder herstellen kann. Das hört sich alles sehr kompliziert und unverständlich an, es gilt jedoch lediglich, die Personen mit den "bösen Gedanken" aufzufindig zu machen und

zu eliminieren. Grafik und Sound machen schon in dieser Phase der Entwicklung einen hervorragenden Eindruck. Warten wir's ab!

System: 286er, VGA
Preis: ca. DM 120,-
Erhältlich: Frühjahr '94

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Disketten		Preishits (solange Vorrat reicht!)	
Abandoned Places 2 *	75,95	ATAC	49,95
Aces Of The Deep *	85,95	Battlehawks 1942	39,95
Aces Over Europe	79,95	Deluxe Strip Poker 2	29,95
Alien 3 *	89,95	Files - Attack On Earth	49,95
Alone In The Dark 2 *	99,95	Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	49,95
Ambermoon *	89,95	Legend Of Kyrandia	39,95
Ambush At Sorinor	99,95	M1 Tank Platoon	39,95
Anstoss	89,95	Mad TV	49,95
Archon Ultra *	89,95	Mantis	39,95
Battle Isle 2 *	89,95	North & South	29,95
Betrayal At Krondor (dt.)	89,95	Protostar	49,95
Blue Forces *	89,95	Reach For The Skies	39,95
Burntime	89,95	Shadow President	49,95
Campaign 2 *	89,95	Special Forces	39,95
Christopher Columbus *	89,95	Valhalla	49,95
Comanche	89,95	Zak Mc Kracken (dt.)	49,95
Comanche Data Disk 1 & 2	je 55,95	Zool	49,95
Cyberace *	89,95	CD-ROM	
Dark Sun - Shattered Lands	79,95	Viele CD-ROM Titel bereits ab	9,95
Der Patrizier	89,95	7th Guest (Europa-Version)	119,95
Der Schatz im Silbersee	89,95	Blue Forces	89,95
Die Siedler *	89,95	Burntime (dt.)	89,95
Doom *	i.V.	Campaign *	99,95
Dune 2	79,95	D-Generation / Mario Is Missing	49,95
Dungeon Hack *	i.V.	Der Patrizier	109,95
Dungeon Master 2 *	89,95	Dracula	109,95
Eishockey Manager	89,95	Eye Of The Beholder Trilogy (dt.)	99,95
Elizabeth *	89,95	Gunship 2000 & Missions	109,95
Elite 2	79,95	History Line 1914-1918	79,95
Empire Deluxe (dt.) *	89,95	Indiana Jones 4 (dt.)	Aktionspreis! 99,95
Empire Deluxe Data Disk	49,95	Jones In The Fast Lane	Aktionspreis! 39,95
Eye Of The Beholder 3 (dt.)	89,95	Jurassic Park *	79,95
Fields Of Glory	99,95	Jutland	129,95
Flashback	79,95	Kings Quest 5	59,95
Flightsimulator 5	99,95	Kings Quest 6	99,95
neue Scenery Disks speziell für FS 5	ab 69,95	Labyrinth Of Time	79,95
Freddie Pharkas (dt.)	79,95	Legend Of Kyrandia	89,95
Goal (Kick Off 3)	89,95	Lord Of The Rings *	119,95
Goblins 3	89,95	Mad Dog Mc Cree	89,95
Grand Prix	89,95	Maelstrom *	99,95
Hired Guns *	79,95	Malony's	59,95
History Line 1914-1918	89,95	Maniac Mansion 2 (dt.)	99,95
Inca 2 *	99,95	Monkey Island 1 (dt.)	Aktionspreis! 59,95
Incredible Cartoons *	79,95	Protostar	89,95
Incredible Machine 2	79,95	Rebel Assault *	i.V.
Indiana Jones 4	99,95	Return To Zork	89,95
Jurassic Park	79,95	S.W.O.T.L. & Sceneries	59,95
Kings Quest 6	89,95	Space Quest 4 (dt.) *	129,95
Lands Of Lore (dt.)	69,95	Star Trek *	119,95
Larry 6 *	89,95	Strike Commander	99,95
Legend Of Kyrandia 2 *	89,95	The Lost Treasures Of Infocom	ab 69,95
Lemmings X-Mas Pack *	59,95	Tornado	89,95
Lost In Time	99,95	Ultima Underworld 1 & 2	99,95
Lost Vikings	89,95	Willy Beamish (dt.) *	129,95
Lothar Matthäus *	75,95	Wing Commander & Ultima 6	49,95
Mad Burger *	89,95	CD-ROM Laufwerke	
Mad News *	89,95	CD-ROM intern	ab 349,-
Maelstrom *	99,95	CD-ROM extern, Photo-CD kompatibel	ab 659,-
Maniac Mansion 2 (dt.)	95,95	Soundkarten	
Master Of Orion	89,95	Soundblaster Midi Adapter	49,95
Might & Magic 5 (dt.)	99,95	Soundblaster 2.0	149,95
Mortal Combat *	79,95	Soundblaster Pro	229,95
NHL Hockey	89,95	Soundblaster 16 Bit	299,95
Pinball Dreams	69,95	Soundblaster 16 ASP	479,95
Pirates Gold (dt.)	89,95	Stereo-Lautsprecher Screen Beat	49,95
Police Quest 4 *	79,95	Festplatten intern	
Privateer	89,95	130 MB, AT-Bus	369,-
Privateer Speech Pack	39,95	220 MB, AT-Bus	429,-
Railroad Tycoon Deluxe	85,95	340 MB, AT-Bus	599,-
Sam & Max *	89,95	130 MB, SCSI	429,-
Sensible Soccer 92/93	89,95	220 MB, SCSI	599,-
Shadow Castle	89,95	Andere Größen auf Anfrage!	
Sherlock Holmes	89,95	Joysticks	
Sim City 2000 *	99,95	Advanced Gravis GamePad	49,95
Sim Farm	69,95	Advanced Gravis Joystick	ab 79,95
Simon The Sorcerer	99,95	Competition Mini PC-Stick	59,95
Soccer Kid *	79,95	Flightstick Pro	169,95
Space Quest 5	79,95	Quickjoy M6	19,95
Starlord *	89,95	Gamecard PC (2 Ports)	29,95
Sternenschweif (DSA 2) *	89,95	Disketten	
Strike Commander	95,95	3.5" MF 2HD	9,50
Strike Commander Zusatz-Disks	je 39,95	* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse, 9,50 bei Nachnahme, 15,- bei Ausland (nur Vorkasse!) ab 250,- versandkostenfrei	
Striker	79,95	Laden- & Versandanschrift	
Stronghold	89,95	Bestellannahme	Media Point Vertriebs GmbH
Subwar 2050 *	89,95	Telefon (030) 621 60 21	Jonasstraße 28
Syndicate	89,95	Telefax (030) 622 90 15	12053 Berlin (Neukölln)
T.F.X. *	99,95	Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28	
Tornado	79,95		
Ultima 7, Teil 2	89,95		
Ultima 8 *	99,95		
Ultima Underworld 2	79,95		
Wall Street Manager	89,95		
Warlords 2	89,95		
Wing Commander Academy	69,95		
X-Wing	89,95		
X-Wing Mission Disk: B-Wing	49,95		
X-Wing Upgrade Kit (incl. Mission Disk 1)	59,95		
Zool 2 *	79,95		

Campaign 2

Geschichte live!



Bei Simulationen, die den zweiten Weltkrieg als Schauplatz haben, fällt vielen sofort Campaign ein. Jetzt kommt endlich der Nachfolger auf die Ladentheken. Campaign 2 beinhaltet 100 neue 3D-Animationen. Dabei wurden alle modernen Waffensysteme integriert, wie beispielsweise lasergesteuerte Gewehre, Nachtsichtgeräte und Sucherraketen. Hatte der erste Teil mehrere historische Karten aus dem zweiten Weltkrieg zur Grundlage, so können bei Campaign 2 zahlreiche Gefechte der letzten 50 Jahre ausgetragen werden. Natürlich steht auch diesmal wieder der strategische Gesichtspunkt voll im

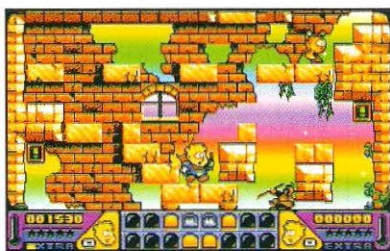
Vordergrund. Actionfans werden also kaum auf ihre Kosten kommen. Strategiefans können sich jetzt schon auf Campaign 2 freuen.

System: 286er, VGA
Preis: ca. DM 120,-
Erhältlich: Dezember '93

Magic Boy

Zauberlehrling

Jump & Run-Spiele scheinen nun auch langsam den PC zu erobern. Nach den hervorragenden Konvertierungen von Zool und Robocod drängt nun einer dritter auf das Siegeretrepchen. Sein Name? Magic Boy! Der kleine Hewlett ist Klassenbester der örtlichen Zauberschule. Ohne Absicht läßt er eines Abends die Tiere im Keller seines Meisters frei, so daß nun sehr schnell gehandelt werden muß, damit sein Lehrer ihm nicht auf die Füße tritt. Vier unterschiedliche Gegenden mit insgesamt 64 Levels müssen erkundet werden und 32 Bonuslevel stehen auch noch bereit. Das hört sich



Der Held auf der Suche nach den entlaufenen Tieren.



alles schon sehr vielversprechend an. Extrawaffen, ein Levelcode-System und tolle Comic-Atmosphäre sind natürlich inklusive.

System: 286er, VGA
Preis: ca. DM 100,-
Erhältlich: Dezember '93

Backstage

Hinter der Kulisse

Nach dem Energie Manager, Victor Loomes und Vision folgt nun ein weiteres Promotion-Spiel mit dem Namen "Backstage". Es erscheint als Freeware und ist deshalb bei jedem

Computerclub, PD-Händler und in zahlreichen Mailboxen kostenlos erhältlich. Die Story:

In der Stadt des Helden findet demnächst ein Konzert mit einem internationalen Super-Star statt. Zu diesem Ereignis verlost der lokale Radiosender etwas ganz Besonderes: Eine Eintrittskarte mit Backstageausweis. Jetzt müssen alle Informationen zusammengetragen werden, die benötigt werden, um als Gewinner der Verlosungsaktion zu diesem Konzert gehen zu dürfen. Sponsor dieses lohnenswerten Spiels ist übrigens

der Liveclub, mit dem wir in dieser Ausgabe auch ein Gewinnspiel veranstalten. Mehr dazu lesen Sie auf Seite 54.



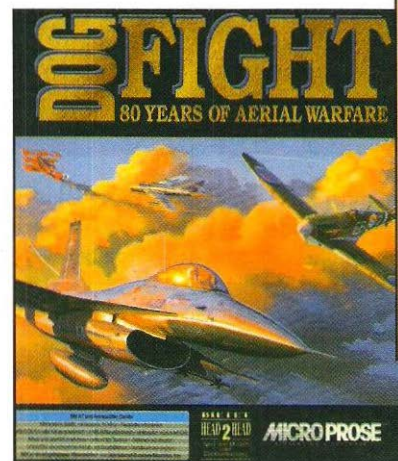
Auf der Hatz nach dem begehrten Backstage-Ticket.



System: 286er, VGA
Preis: Freeware
Erhältlich: Ende '93

Winterkollektion

Unter dem Baum



Auch MicroProse bietet zum Weihnachtsfest ein Spezialpaket an. Unter dem Titel "Winterkollektion" sind jeweils im Doppelpack folgende Kult-Klassiker erhältlich: Flying Fortress und Dog Fight, Harrier Jump Jet und Falcon 3.0, Special Forces und ATAC. Für schlappe DM 139,95 kann ein Paket im Handel erstanden werden. Ob für den persönlichen Gebrauch oder als Geschenk für einen guten Freund, die gebotene Leistung stimmt allemal. Allerdings wird sich so ein Paket nur für jemanden lohnen, der wirklich keines der beiden Spiele besitzt.

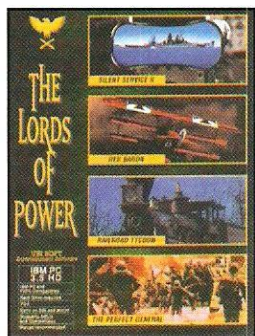
System: 286er, VGA
Preis: ca. DM 139,95
Erhältlich: Dezember '93

Telegramm

+++ Dynamics: Nach den Verzögerungen bei der Fertigstellung des Aces of the Pacific-Nachfolgers Aces over Europe ist es jetzt soweit: Die Flugsimulation aus dem Zweiten Weltkrieg steht endlich in den Verkaufsregalen.+++LucasArts: Eine gute und eine schlechte Nachricht. Bei LucasArts Software ist man sich sicher, daß es wohl keinen fünften Teil der Indiana Jones-Computerspielreihe geben wird. Dafür ist aber die Fortsetzung der Kinoserie mit Harrison Ford fest geplant.+++ Century Media: Der langerwartete M.U.L.E.-Nachfolger Subtrac wird wahrscheinlich erst im Frühjahr 1994 erscheinen.+++ Sierra: Larry 6 ist draußen! Leider erst in den USA. Natürlich werden wir uns bemühen, das Spiel so schnell wie möglich nach Deutschland zu bekommen. Mit ziemlicher Sicherheit lesen Sie das Review in der nächsten Ausgabe.+++ Origin: Ultima VIII wird laut Hersteller im Januar in den Verkaufsregalen stehen. Am 10. Dezember erscheint hingegen schon das 3D-Actionspiel Doom von ID-Software.+++

The Lords Of Power

Eure Lordschaft



Diese Compilation kommt gerade recht zur Weihnachtszeit. Mit Railroad Tycoon, The Perfect General, Red Baron und Silent Service 2 ist für jeden Geschmack etwas dabei. Wer also immer noch auf der Suche nach einem passenden Weihnachtsgeschenk für einen computerisierten Bekannten oder Verwandten ist, der sollte diese Spielesammlung schon einmal in die engere Auswahl aufnehmen. Zählt man den Wert der einzelnen Spiele zusammen,

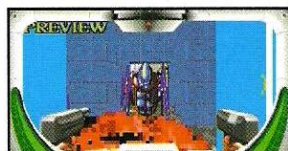
so kommt man auf einen astronomischen Betrag. Vier Spiele für DM 120. Mehr bekommt man in der Regel nicht.

System: 286er, VGA
Preis: ca. DM 120,-
Erhältlich: November '93

The Hidden Below

Verstecktes Spiel

Wer bei diesem Titel ein mysteriöses Abenteuer erwartet, liegt völlig falsch. The Hidden Below ist nicht mehr und nicht weniger als ein gut gemachtes Action-Spiel im Stile von Shadowcaster, Ultima Underworld und Terminator Rampage. Als Besonderheit läßt sich nur verzeichnen, daß The Hidden Below aus Deutschland, das heißt von einheimischen Programmierern stammt. Ansonsten wird das übliche mittlerweile so beliebte Spielprinzip vom einsamen Kämpfer geboten, der sich an die Zähne bewaffnet durch einen mit Aliens übersäten Dungeon kämpfen muß. Warten wir ab, was da auf uns zukommt.



System: 386er, VGA
Preis: ca. DM 100,-
Erhältlich: Anfang '94

MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

*** TEL. 02371 - 36330 ***

Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

	PC	Amiga		PC	Amiga		PC	Amiga
1869	78,- DV	66,- DV	Flugsimulator 5.0	126,- DV		Rise of the Dragon	39,- DH	
1990 93er Edition			Football Manager 3	69,- DV		Sam+Max	72,- EV	
A-Train	90,- DV	72,- DV	Forgotten Castle	78,- DV		Schatz & Silbersee	84,- DV	78,- DV
Construction Set	42,- DV	42,- DV	Formula One GP	99,- DH	39,- EV	Seal Team	84,- DH	
AA - War! Isles	84,- DH	68,- DH	Freddy Pharkas DV	63,- DV		Secret Monkey Island	78,- DV	66,- DV
Aces of T. Pacific	66,- DH		Gateway 2	60,- EV		Sensi Sorcerer 92/93	54,- DH	48,- DH
- Mission Disk 1	48,- EV		Goal 1	59,- DH	55,- DH	Seven Clits Gold 2	66,- EV	
Air Combat Class.	78,- EV		Gobliins	60,- DV	60,- DV	Shadow o.T. Cornet	84,- DV	
Airbus A 320	66,- DV	66,- DV	Gobliins 2	84,- DV	66,- DV	Shadowcater	78,- DH	
Alien Breed 2	54,- DH	48,- DH	Gunsling 2000	78,- DH	66,- DH	Sherlock Holmes	78,- DV	
Alien Breed SE 92	84,- DH	25,- EV	Gunship 2000 Data	54,- DH		Shuttle	39,- DH	39,- DH
Alone in the Dark			Hannibal	78,- DV	66,- DV	Silent Service 2	78,- DH	78,- DH
Ambermoon			Hardball 3	66,- EV		Silverball	54,- DH	
Ambushat Sorinor	84,- DH	78,- DH	Hattrick	78,- DV	68,- DV	Sim Ant	78,- DV	78,- DV
Assassin Sp.Edit.			Heimdal	34,- DV	34,- DV			
Aufschwung Ost	66,- DV	60,- DV	Hired Guns	81,- DH	59,- DH			
			History Line 14-18	66,- DV	66,- DV			
			Inca	89,- DV				

Aces over Europe D

PC 74,- DV

B 17 Flying Fortr.	90,- DH	66,- DH
Balance	36,- DV	
Barbaric Tale Constr.	60,- DV	68,- DH
- Trilogy (BT 1-3)	69,- DH	
Bart versus World	60,- DH	49,- DH
Battle Chess 2	68,- DV	57,- DH
Battle Chess 4000	72,- DH	66,- DH
- Battleline Beta 2	48,- DH	48,- DH
Battleground at Kendor	75,- DV	69,- DH
Birds of Prey	54,- DH	54,- DH
Blaster	48,- DH	
Body Blows	54,- DH	48,- DH
Body Blows Galact	32,- DH	32,- DH
Buddakan	66,- DV	66,- DV
Bund. Mani. Prof. 2.0	78,- DV	
Burning Steel	36,- DV	
- Data 1 oder 2 je	78,- DV	66,- DV
Burntime	69,- DH	
Car and Driver	78,- EV	
Carriers at War	66,- EV	
- Construction Kit	66,- DH	
Castles 2	49,- DH	
Chaos Engine	72,- DV	
Christoph Columbus	78,- DV	
Chuck Rock	39,- DH	
Chuck Rock 2	48,- DH	
Civilization	90,- DV	75,- DV
Comanche	84,- DV	
- Mission Disk 1	48,- DV	
Combat Air Patrol	69,- DH	59,- DH
Combat Classics	66,- DH	60,- DH
Crazy Cars 3	39,- DH	
Cruise f.a. Cruise	59,- DV	39,- DV
Crusaders of Dark	84,- DV	
Crystals o Endoria	78,- DV	66,- DV
Cyber Race	29,- DH	29,- DH
Daily Conv. Girl Pok	28,- DH	
Dark Queen o. Kryn	49,- DV	73,- DV
Darkseed 1.5	77,- DV	71,- DV
DBA		

Soundblaster 2.0

PC DH 135,-

Delivery Agent	37,- DV	
Del. Music Chaos 2.0	149,- EV	
Deluxe P.4.5 AGA	186,- DV	
Der Patriarch	78,- DV	66,- DV
Die Schöne u. Bleist	76,- DV	
Die Sledler	78,- DV	78,- DV
Dogfight	90,- DH	69,- DH

TFX

PC * 84,- DH

Lord of the Ring 2	66,- DH	
Lost in Time	84,- DV	
The Lost Viking	78,- DV	66,- DV
Lothar Matthäus	66,- DV	59,- DV
Lotus 3	60,- DH	
Lotus Compil (1-3)	39,- DV	
Lute of Temppress	78,- DV	66,- DV
Mad News	79,- DV	66,- DV
Mad TV	27,- DH	27,- DH
Manchester United	84,- DV	
Maniac Mansion 2	54,- DH	35,- DH
McDonald Land	78,- DV	
Might and Magic 4	84,- DV	
Might and Magic 5	78,- DV	78,- DV
Mortal Komat	60,- DH	54,- DH
Napoleonic	79,- DH	66,- DH
NHL Hockey	78,- DH	
No Second Price	68,- DV	60,- DV
On The Road	48,- DH	48,- DH
One step beyond	48,- DH	
Overdrive	68,- DV	60,- DV
Oxyd Magnum	48,- DV	
Pacific Island	66,- DV	
Pacific Storm	66,- DV	
Penthouse Hot Numb	36,- DV	36,- DV
Penthouse Deluxe	54,- DV	54,- DV
Pinball Dreams	59,- DH	48,- DH
Pinball Fantasies	54,- DH	
Pinball Wizard	21,- DH	
Pirates Gold	89,- DV	

HAMMERPREISE !

Dune 2	60,- DV	54,- DV	Piratest	32,- DH	32,- DH
Dungeon Master	59,- DV		Police Quest 3	66,- DV	
Dungeon M./Chaos S			Popul.+Promis Land	39,- DH	39,- DH
Dyna Blaster	66,- DH	60,- DH	Populous 2	72,- DH	60,- DH
Eishockey Manager	78,- DV	72,- DV	Premier Manager 2	48,- EV	
Elite 2	66,- DH	54,- DH	Prince of Persia 1	32,- DH	32,- DH
Elysium	66,- DV	66,- DV	Prince of Persia 2	61,- DH	
Epic	66,- DH	60,- DH	Privateer	84,- DH	
Erben des Throns	72,- DV	66,- DV	Privateer Speech	39,- DH	
Eye of Beholder 1	78,- DV	36,- DV	Project X	27,- DH	
Eye of Beholder 2	78,- DV	78,- DV	Putty	39,- DH	
Eye of Beholder 3	78,- DV		Quest for Glory 3	66,- DV	
F-15 Str. Eagle 3	90,- DH		Qwak	78,- DH	
F-17 Challenge			Railroad Deluxe	78,- DH	
Falcon 3.0	90,- DV		Railway Challenge	66,- DV	
- Miss. Disk 2 MIG 29	54,- DV		Rampart	60,- DH	60,- DH
Fallen Empire	84,- DV	78,- DV	Red Baron	66,- DV	
Fields of Glory	90,- DH		- Mission Disk 1	48,- EV	
Fire And Ice	54,- DH	48,- DH	Return o.T. Phantom	90,- DH	
Flashback	66,- DV	60,- DV	Return to Zorc	78,- DH	

Leisure S. Larry 6

PC * 74,- DV

WC 2 Sp. Op 1+2 zus	49,- DH	
Wing Comm. Academy	63,- DH	
WWF Wrestling	29,- DH	29,- DH
WWF Wrestling 2	66,- DH	60,- DH
X-Wing	72,- EV	
X-Wing DH	84,- DH	
- Mission B-Wing	42,- DV	
X-Wing Upgrade Kit	53,- DV	
Xenobots	72,- DH	
Yot Joel	59,- DH	54,- DH
Zeppelin	77,- DV	
Zool	42,- DH	42,- DH
Zool 2	49,- DH	

CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM
7th Guest	126,- DH	
Blue Force	66,- DH	
Burning Steel	84,- DV	
Burnin' Steel	79,- DV	
Ch-Rom Edition 1	66,- DV	
Chessmaster Pro	97,- DH	
D-Gener+Mario Miss	39,- DH	
Der Patriarch	84,- DV	
Eye o Beholder 1-3	78,- DV	
Freddy Pharkas	63,- DV	
Gobliins 2	84,- DV	
Gobliins 3	90,- DV	
Golden 7 Comp.	60,- DV	
History Line	108,- DV	
INCA	79,- DH	
INCA 2	39,- DH	
Iron Hills		
Jones in Lost Lane		

Rebel Assault

* 90,- EV

Loss in Time	96,- DH	
Lucas Art Classic	78,- DV	
Maniac Mansion 2.0	84,- DH	
Maniac Mansion 2	84,- DH	

Versandkosten: 8,00 DM, ab 250,00 DM Bestellwert versandkostenfrei.
Lieferung gegen NN + 4,00 DM zzgl. Zahlkartegebühr oder Vorkasse;
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,00 DM Versandkosten. Es gelten unsere AGB.
Änderung und Irrtum vorbehalten. * = bei Drucklegung noch nicht verfügbar.
MICRO MAGIC - Sternweg 2 - 58638 Iserlohn
Tel. 02371-36330 Fax 02371-34503

Inf. CRYMAGAZINE

Alone in the Dark 2

Das Grauen zurück!

Vielen Abenteuer-Helden wird ein Schauer über den Rücken laufen: Glaubten Sie doch, man hätte mit Edward Carnby dem Voodoo-Kult endgültig den Garaus beschert. Aber wie so oft, kommt alles anders als man denkt...

Einer der Überraschungs-Knüller im vergangenen Winter war ohne Zweifel das 'Virtual Dreams' Adventure Alone in the Dark. Mit einem revolutionären Spielsystem bescherte uns Infogrames damals Alpträume, die für zahlreiche schlaflose Nächte sorgten. Genau ein Jahr später wirft die Nachfolgerversion

on des Cthulu-Spektakels ihre Schatten voraus.

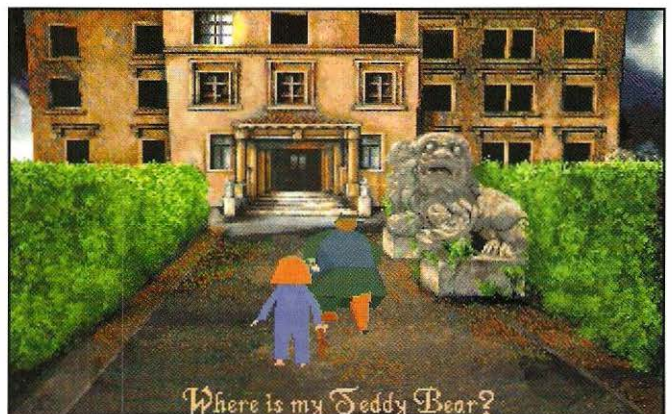
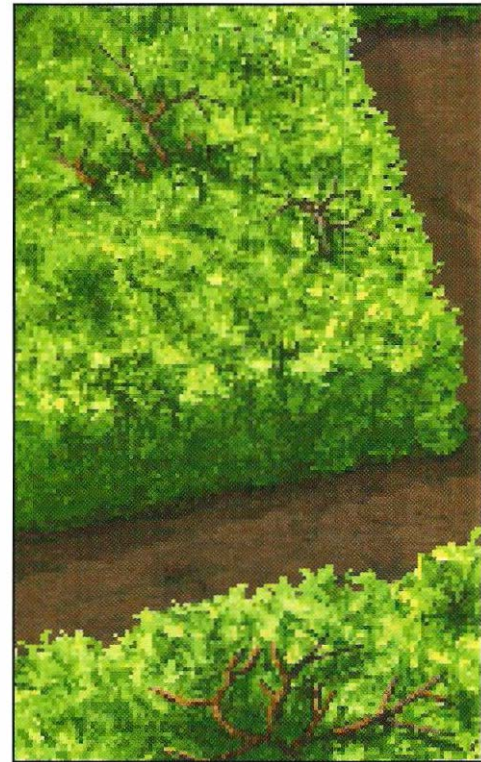
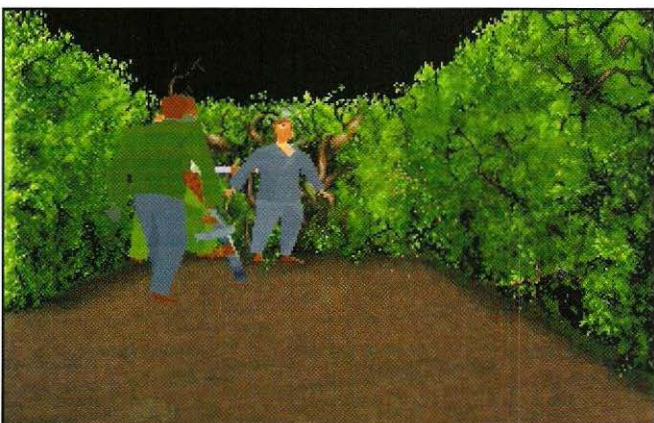
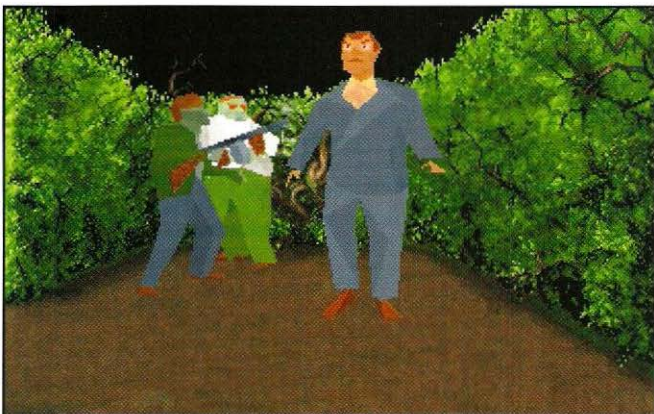
Oftmals erreichen die Anschließertitel nicht das hohe Spielniveau ihres Vorgängers. Doch das erste spielbare Demo des Grusel-Adventures ließ bereits jetzt wieder das Blut in den Adern gefrieren.

Denn, anders als andere Hersteller, haben sich die französischen Programmierkünstler nicht auf ihrem Erfolg ausgeruht, sondern hartnäckig an den Verbesserungen für Alone in the Dark 2 gearbeitet. Das

Ergebnis ist ein stark verbesserter Sound, der neben den verblüffenden Effekten jetzt auch Sprachausgabe beinhaltet.

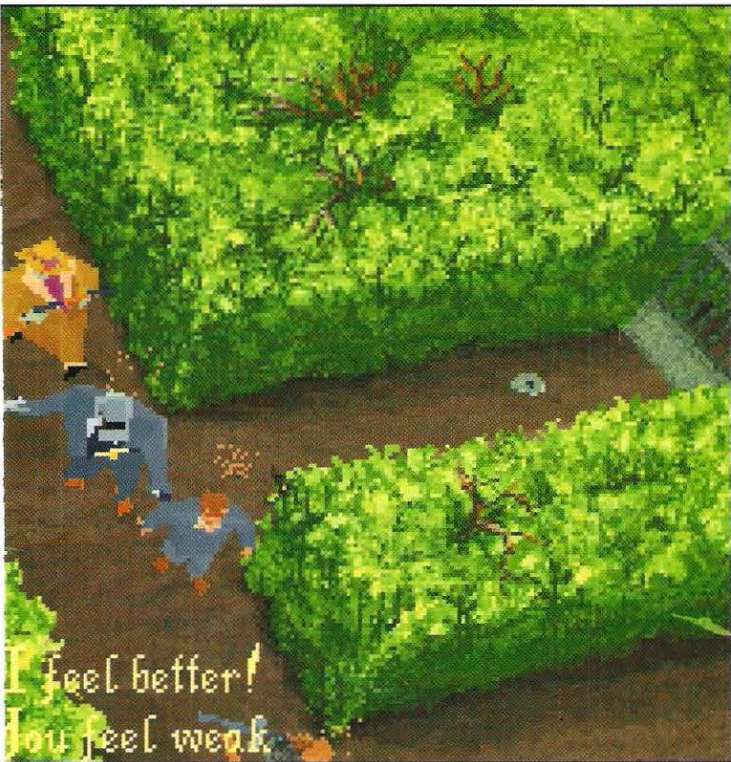
Weiterbildung für Zombies

Hauptneuerung ist aber der hohe Schwierigkeitsgrad des dunklen Szenarios. Während man die Monster in Version Eins relativ leicht austricksen konnte, haben die Bösewichter des zweiten Teils reichlich dazugelernt. Wenn man einem von Ihnen mal über den Weg gelaufen ist, dann folgen sie unserem Spielheld auf Schritt und Tritt. Das kann sehr prekäre Situationen hervorrufen, da gegen mehrere Angreifer selbst Star-Detektiv Edward Carnby

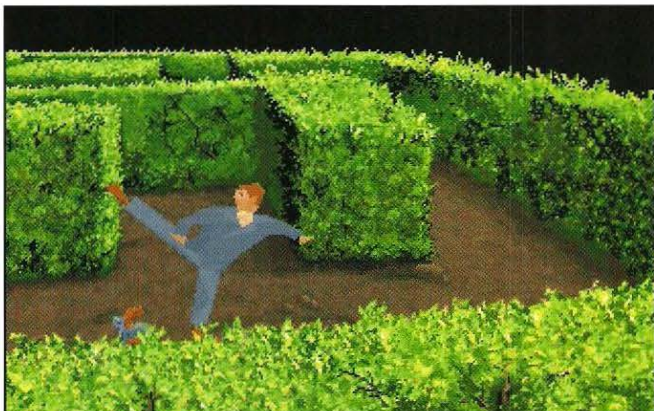


Verzweifelte Flucht durch das Heckenlabyrinth. Die Zombies sitzen dem Helden im Nacken.

kehrt



kaum eine Chance hat. Darüber hinaus besitzt die dunkle Seite nun auch Feuerwaffen. Vielleicht ein Grund, warum Emily Hartwood diesmal nicht mehr mit von der Partie ist. Die Story hat mit der Ur-Version nicht mehr viel gemeinsam. Aber, wie man bei dem Extro von Alone in the Dark schon vermuten konnte, haben Sie es auch hier wieder reichlich mit Voodoo-Wesen zu tun. Die fertige Version ist für Ende des Jahres angekündigt. Freuen Sie sich also schon jetzt auf ein ausführliches Review, das Ihnen alle Daten und Fakten der Endversion liefern wird.



Angriff ist immer noch die beste Verteidigung.

Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20:00 Uhr! Okay Soft hotline news 09674-8405

Okay Soft

AM GRABEN 2 92557 Weiding
TEL. 09674-1279 FAX 09674-1294

10 Strategy Games 1889	63.90	Int. Golf Champion	DA 57.90	Triatan Pinball	66.90
3D Constr. Set 2.0	DV 81.90	Ishtar II	DV 57.90	Twilight 2000	DV 69.90
A-Train	DV 96.90	Island of Dr. Brain	DV 82.90	Ultima 7	DV 82.90
A-Train Constr. Set	DV 46.90	James Pond 2	DA 82.90	Ultima 7/Teil 2	DA 76.90
A.T.A.C.	DV 80.90	Jigsaw Pinups	64.90	- Silver Seed	DA 41.90
Aces of Pacific	DA 74.90	Jonathan	DV 70.90	Ultima Underworld 2	DA 75.90
- mit Mission Disk	DV 71.90	Juarez Park	DV 67.90	Unlimited Adventure	DV 80.90
Aces over Europe	DV 77.90	Kaiser	DV 70.90	V for Victor IV	DV 69.90
Airbus A 320	DV 87.90	Kasparovs Gambit	DV 76.90	Veil of Darkness	DV 82.90
Airbus A 320-US Ed.	DA 89.90	Kings Quest VI	DV 74.90	Wallstreet Manager	DV 82.90
Air Bucks	DV 90.90	Land of Lore	DV 59.90	War in the Gulf	DV 77.90
Alone in the Dark	DV 90.90	Larry 5	DV 69.90	Warlords 2	DV 79.90
Anstöß	DA 66.90	Larry 6	77.90	Waxworks	DV 64.90
Archer Mc Leans Peel	DA 62.90	Laura Bow 2	DV 69.90	Wayne Gretzky 3	82.90
317 Flying Fortress	DA 66.90	Lagacy	DV 66.90	Whales Voyage	DV 82.90
B.A.T.I.I.	DA 80.90	Legend of Kyrandia	DV 66.90	When 2 Worlds War	64.90
Battlechess 4000	DA 69.90	Legend of Ragnarok	DV 69.90	Wing Commander 2	68.90
Battle Isle Data II	DV 62.90	Lemmings 2	DA 79.90	+ Speech Pack	DA 68.90
Battle Team	DV 73.90	Links 366 pro	DA 68.90	Wing Com. Academy	DA 65.90
Betrayal at Krondor	DV 72.90	- Course Marina Koa	DA 49.90	W.C. Operation 1 + 2	48.90
Blue Force	DA 75.90	- Course Pinehurst	48.90	Wizardry 7	DV 87.90
Body Blows	DA 55.90	- Course Banff	48.90	Wordtris	65.90
Bundesliga Man.profil	DV 69.90	- Course Belfry	48.90	Worlds of Legend	66.90
Burning Steel	DV 82.90	- Course Inisbroock	48.90	X-Wing	DA 67.90
- Data Disk I	DV 39.90	- Course Firestone	46.90	- Upgrade	DA 57.90
- Superschiffe	DV 39.90	Lost in Time	DV 67.90	Xenobots	DA 75.90
Burntime	DV 75.90	Lost Vikings	DV 62.90	Yo! Jo!	DV 69.90
Buzz Aldrin Race..	DA 81.90	Lothar Matthäus	DV 71.90	Yserbas-Shadow of	DV 38.90
CAF 2.2	DV 69.90	Mc Donalds Land	DA 63.90	Zack Mc Cracken	DV 66.90
Caesars Palace	DA 54.90	M1 Tank Platoon	DA 31.90	Zoo	67.90
California Games II	32.90	Magic Land Dizzy	32.90		
Campaign	DV 62.90	Master of Orion	79.90		
Campaign-Data Disk	DV 47.90	Mc Donalds Land	51.90		
Carmen S. Diego Space	77.90	Mega-Le Mania	DV 76.90		
Car + Driver	DA 74.90	Mercenaries	74.90		
Carrier at War	77.90	Michael Jordan I Flight	75.90		
Carrier a War-Const.	67.90	Mig 29 Zusatz Disk	DA 53.90		
Championship Man.93	65.90	Might + Magic 4	DA 80.90		
Clash of Steel	69.90	Might + Magic 5	DV 66.90		
Cobra Mission	121.90	Monkey Island	DV 39.90		
Comanche	DV 83.90	Monkey Island 2	DV 79.90		
- Mission Disk	DV 49.90	NFL Coaches Football	75.90		
Conquest - Long Bow	DV 76.90	NFL Hockey	DA 76.90		
Creepers	DA 79.90	No 2 Collection	DV 89.90		
Crisis in the Kremlin	DA 81.90	Nyet 3	DV 64.90		
Curse of Enchantment	DV 83.90	One Step Beyond	DA 42.90		
Day of Deatle	DV 87.90	On the Road	DV 83.90		
Dark Sun (Shattered..)	69.90	Patriot	DA 79.90		
Das schwarze Auge	DV 81.90	Pentheus Deluxe	DV 63.90		
Der Patrizier	DV 81.90	Pirates	DA 63.90		
D. Schatz im Silbersee	82.90	Pirates Gold	DA 63.90		
Die schöne u. d. Biest	DA 85.90	Police Quest 4	DA 66.90		
Dracula	DA 75.90	Princes of Persia 2	DA 61.90		
Dune II	DV 64.90	Privateer	DV 73.90		
Eco Quest II - Lost	59.90	Speech Pack	DV 62.90		
Secret of Rainforest	DV 79.90	Protostar	DV 69.90		
Eishockey Manager	DA 64.90	Putt Putt fun Pack	62.90		
El Fish	DA 68.90	Quest for Glory 3	DV 69.90		
Elite II	DA 68.90	Ragnarok (Brettspiel)	62.90		
		Railroad Tycoon Del.	DA 75.90		
		Rampart	DA 71.90		
		Reach for t. Sky	DV 61.90		
		Red Baron + Miss.	DV 75.90		
		Return of the Phantom	DV 65.90		
		Return to Zork	DA 73.90		
		Ringworld	67.90		
		Seal Team	DA 76.90		
		Sam + Max	DV 65.90		
		Sav. Cities o. Gold 2	DV 65.90		
		Shadow Caster	DA 71.90		
		Shadow Gate	56.90		
		Shadow of the Comet	DV 89.90		
		Sherlock Holmes	DA 64.90		
		Sim City Deluxe	73.90		
		Sim Farm	DA 62.90		
		Sim Life	DV 50.90		
		Simon the Sorcerer	DV 89.90		
		Sleepwalker	72.90		
		Space Legends	DA 75.90		
		Space Hulk	DA 79.90		
		Space Quest 5	DV 69.90		
		Space Quest Sega Pack	79.90		
		Special Value Pack	97.90		
		Spelljammer	DV 81.90		
		Star Trek (Micro.)	79.90		
		Star Trek	DV 76.90		
		Streetfighter II	DA 63.90		
		Strike Commander	DA 66.90		
		- Speech Pack	DA 41.90		
		Tactical Operat.D.	DA 41.90		
		Striker	DV 71.90		
		Stronghold	66.90		
		Stunt Island	DV 95.90		
		Summoning	DV 79.90		
		Syndicate	DV 77.90		
		Take a Break Pinball	DV 61.90		
		Task Force 1942	DA 85.90		
		Terminator 2 Chess	DV 71.90		
		Terminator 2029	85.90		
		The Greatest	DV 65.90		
		TFX	DA 66.90		
		Tom Landry	DA 87.90		
		Tony la Russa II	84.90		
		Tornado	DA 69.90		
		Transarcetica	53.90		

Spiele auf CD Rom:

Animals	88.90
Blue Force	69.90
Burntime	DV 75.90
Carmen World Deluxe	131.90
Curse of Enchantment	71.90
Day of Tancle	DA 67.90
Der Patrizier	DV 66.90
Dracula Unleashed	60.90
Dune	DA 106.90
Eco Quest	DA 78.90
Eric the unready	61.90
Eye of Beholder Trl.	DV 87.90
Goldmine III	DV 89.90
Gunship 2000 + Miss	33.90
Greatest	DA 71.90
History Line	DV 69.90
Humans 1 + 2	DV 114.90
Ines II	DV 89.90
Indiana Jones IV	69.90
+ 1000 weitere Spiele	129.90
Jutland	85.90
Just Grandma and Me	DA 79.90
Kings Quest VI	51.90
Kodak Photo CD	69.90
Labyrinth of Time	DA 75.90
Laura Bow II	DA 73.90
Legend of Kyrandia	DA 96.90
Lord of the Rings	DV 99.90
Lost in Time	63.90
Mad Dog McGree	90.90
Mitsumi Photo Viewer	90.90
Monkey Island I	63.90
Night Owl 10.0	DA 79.90
Protostar	62.90
Putt Putt fun Pack	66.90
Ringworld	DA 80.90
Return to Zork	59.90
Sherlock Holmes III	DV 108.90
Shuttle	DA 76.90
Space Quest 4	50.90
Swotl ind. Miss.	DA 125.90
The 7th Guest	DA 76.90
Ultima Underw./Wing C.II	75.90
Willy Beamish	73.90
Wing Commander/Ultima 6	97.90
Wing Com. 2 + Miss.	66.90
Zork Trilogy	

Creative Labs:

CD-Rom Upgrade CR583	589.-
- CD-Rom CR-583 (Double-Speed)	
Aldus Software SE	
Creative Omni CD	645.-
- wie oben, doch mit Controller	
CD-16 Premium Pack	1130.-
- Aldus Software SE	
CD-Rom CR-583	
- Creative Voice Assist	
diverse Software	
CD Performance Pack	960.-
- Soundblaster 16	
- CD-563 intern	
- Creative Voice Assist	
diverse Software	
CD Discovery Pack	790.-
- Soundblaster pro Deluxe	
- CD-Rom CR-583	
- Stereo Lautsprechersatz	
diverse Software	
CD 16 Edutainment Kit	1190.-
- Soundblaster 16 ASP	
- Double Seed XA CD-Rom	
- Stereo Aktiv Lautsprecher	
diverse Software	
TV-Coder von Creative	295.-
- VGA-TV Wandler	

Lösungshefte ab 9.90 kostenlose Komplett-Liste anfordern!!

Soundblaster Deluxe	149.-	Sound Galaxy NX	265.-
Soundblaster Pro	239.-	Sound Galaxy NX Pro 16	439.-
Soundblaster 16 ASP	429.-	PRO AUDIO SPECTRUM	375.-
Soundblaster 16 Basic	285.-	GRAVIS Ultrasound	359.-
Waveblaster	389.-	LOGI Soundman 16	279.-
CD ROM Bundle I	545.-	LOGI Audioman	239.-

-SB Pro Deluxe & Mitsumi CD Rom Drive			
CD ROM Bundle II	625.-		
-SB PRO & Sony CDU 31a			
CD 16 Performance Pack	925.-	GRAVIS schwarz oder trenap.	69.-
CD 16 Premium Pack	1130.-	GRAVIS PRO	79.-
CD Rom intern S CD 521	255.-	GRAVIS Gamepad	53.-
CD Rom Doublespeed CD 562	495.-	Flight Stick	119.-
CD ROM Mitsumi Single Session	369.-	Flight Stick PRO	145.-
CD ROM Mitsumi Double Speed	419.-	Virtual Pilot	155.-
		COREL DRAW 3.0	265.-

Nachnahme DM 7.90 Stammkunden / Vorkasse DM 4.90
Ausland Erstlieferung nur gegen Vorkasse DM 12.50



Ich hätte mir wohl kaum einen schlimmeren Tag für meinen Besuch bei Interplay aussuchen können. In der Einflugschneise des John Wayne Flughafens im 40 Kilometer von Los Angeles entfernten Irvine, Kalifornien, konnte ich aus dem Flugzeug heraus die riesige, rotbraune Rauchwolke über der Stadt sehen. Wegen der schweren Brände in Malibu Beach mußte sogar der Flughafen von L.A. vorübergehend geschlossen werden. Die Menschen in Kaliforni-

en sind Katastrophen schon fast gewöhnt. Erdbeben und Waldbrände sind einfach ein Teil der unbeschreiblichen L.A.-Experience.

Reportage: Interplay

Heißes Pflaster Kalifornien

So ging auch in Kalifornien alles seinen gewohnten Weg. Mit einer Ausnahme: Ursprünglich hätte ich bei Interplay die Schauspielerin Michelle Nichols, besser bekannt als Uhura, treffen sollen, die an diesem Tag zur Synchronisation der CD-ROM-Version von Star Trek 2: Judgement Rites eingeplant war. Leider wurde auch ihr Haus von den Flammen erfaßt und sie mußte evakuiert werden.

Die Firmengeschichte von Interplay entspricht dem Werdegang einer einzelnen Person: Brian Fargo. Der Firmengründer und Präsident des Unternehmens ist ein alter Hase im Softwaregeschäft und eine, selbst unter seinen schärfsten Konkurrenten, anerkannte Persönlichkeit. Aus bescheidenen Anfängen heraus baute er sein Unternehmen mit Spielen erster Güte zu einem der größten Computerspielhersteller der Welt auf.

Den Werdegang der Interplay Produkte können PC-Gamers nun auch auf dem CD-ROM-Produkt "Interplay's 10th Anniversary Anthology" nachvollziehen. Zehn der bekanntesten Spiele, eines aus jedem Jahr

seit Bestehen des Unternehmens, wurden gerade als Kollektion veröffentlicht. Von Mindshadow über The Bard's Tale, von Wasteland über Battle Chess bis hin zu Star Trek: 25th Anniversary findet man auf dieser CD alles, was in der Vergangenheit für Furore sorgte. Interplays Mitarbeiter sind ebenfalls eine Klasse für sich. In der für Spielefirmen gewohnt lockeren Umgebung tummeln sich namhafte Designer wie Peter Oliphant (Lexicross), Rusty Buchert (Star Trek) oder Allen Pavlish (Lost Vikings) mit neuen Talenten wie Bill Heinemann und Scott Campbell. Übrigens, falls diese Burschen auf den Photos etwas quengelig wirken, liegt das daran, daß sie es has- sen, fotografiert zu werden. Leider bin ich noch nicht ganz dahintergekommen, wer den Gummipfeil auf mich abgefeuert hat... aber das ist eine andere Geschichte.

Mit insgesamt 110 Mitarbeitern liegt man zwar hinter den "ganz Großen" wie Electronic Arts, Sierra oder Origin klar zurück; dafür können die Angestellten aber stolz darauf sein, Mitglied in dieser immer noch überschaubaren, sehr in-

dividuellen Firma zu sein. Außerdem macht es die Belegung des firmeneigenen Squash Courts wesentlich einfacher.

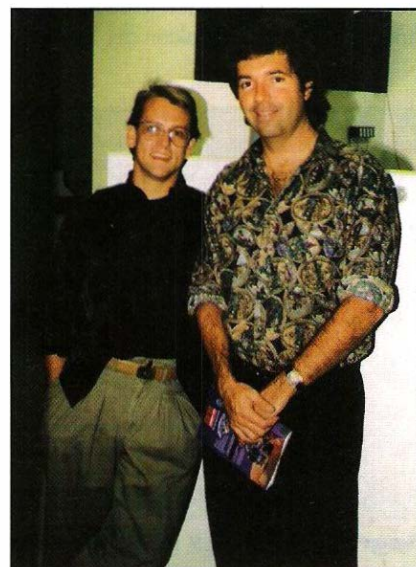
Die Zeiten ändern sich

Wie so viele andere Firmen in dieser Branche befindet sich auch Interplay zur Zeit im Umbruch. Der zunehmende Einfluß Hollywoods auf die Softwareindustrie zeigt sich auch hier überall. Gerade hat man ein brandneues Studio zur Digitalisierung von Filmszenen in Betrieb genommen und Besuche von solchen Stars wie Leonard Nimoy oder Omar Sharif sind keine Seltenheit mehr. In den neuen CD-Produkten Stonekeep, Star Trek, SimCity, Lord of the Rings sowie Omar Sharifs

Bridge kommt dies bereits positiv zum Ausdruck. Auch konzentriert man sich in der letzten Zeit stärker als bisher auf den Konsolenmarkt.

Mein besonderer Dank geht an alle Mitarbeiter von Interplay, insbesondere an Kevin Horn, den unermüdlichen PR-Manager und an Peter Oliphant, der seinen Stolz auf Stonekeep durch mitreißende Demonstrationen zum Ausdruck brachte. Auf den folgenden Seiten können Sie alles weitere lesen.

Markus Krichel und der eigentlich kamera-scheue Brian Fargo.



Star Trek 2 - Judgement Rites

Urteilsverkündung

Nach dem großen Erfolg von Star Trek: The 25th Anniversary war die Veröffentlichung eines zweiten Teils nur eine Frage der Zeit. Mit Star Trek 2: The Judgement Rites steht nun das Nachfolgeprodukt kurz vor der Premiere.

Kirk: "Kadett Miller, kundschaften Sie die Umgebung aus."

Miller: "Nie im Leben!"

Kirk: "Ich hör wohl nicht richtig."

Miller: "Also, passen Sie mal auf, Captain. Erstens kennt mich von den Zuschauern keine Sau. Zweitens habe ich eine rote Uniform an. Und drittens der Name: Miller??? Da weiß doch jeder, daß ich hier nur Kanonenfutter bin. Sobald ich mich umdrehe, bringt mich irgendein außerirdischer Freak um die Eck....ARRGHHHH!!!"

Kirk: "Miller, MILLER...!!!! Pille, wir haben einen medizinischen Notfall hier!"

McCoy: "Oh, mein Gott, Jim. Miller ist tot!"

Natürlich hätte es in der Fernsehserie kein "Rothenmd" jemals gewagt, sich den Anweisungen des Captains zu widersetzen. Der Handlungsablauf war vorhersehbar, die Dialoge fast schematisch und am Ende brachten Kirks Ideenreichtum, Spocks Logik und Pilles Loyalität alles wieder ins Lot. Die Fans liebten ihre Helden und wollten es auch gar nicht anders. Dasselbe gilt für die Computerspielserie: Star Trek: 25th Anniversary war und ist immer noch ein Riesenhit für Interplay und mit dem Nachfolgeprodukt, Star Trek 2: The Judgement Rites, glaubt man, an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen zu kön-

nen. Ein altes amerikanisches Sprichwort sagt: "Wenn nichts kaputt ist, reparier auch nichts." Dieses Motto wurde auch im zweiten Teil der Star Trek-Serie befolgt, d. h. man hat im Vergleich zum ersten Teil keine wesentlichen Veränderungen vorgenommen. Alles was sich bewährt hat, wie z. B. das "Golden Boy Interface", findet sich auch in The Judgement Rites wieder. Lediglich bei der Animation der Weltraum Szenen wurden grafische Verbesserungen vorgenommen und die Raumschiffe wurden durch Anwendung des 3D-Rendering Verfahrens grafisch verbessert. Zum Vergleich: Die Raumschiffe im ersten Teil kamen mit 37 Animationszellen oder Frames aus. Dies hatte den Nachteil, daß Richtungswechsel nur schwer auszumachen waren. In Judgement Rites wurde dieses Problem behoben, da man hier über 100 Frames pro Raumschiff verwendete. Eine weitere Verbesserung: Sie können Ihre Missionen nun mit der kompletten Truppe bestreiten und nicht nur wie bisher mit Kirk, Spack und McCoy.

Achtmal neuer Spielgenuß

Die insgesamt acht Episoden sind im Vergleich zum ersten Teil etwas komplexer gestaltet. Während man in The 25th Anniversary mit durchschnittlich sechs oder sieben Szenen pro Episode auskam, liegt in Judgement Rites keine unter zehn. Die größeren Episoden haben so-



Die Brücke der Enterprise sollte bekannt sein (links); die Enterprise-Crew auf Tour (unten).

gar bis zu 15 verschiedene Screens. Auch die Anzahl der Animations-Sequenzen wurde erhöht.

Reine Abenteuerspieler, die Ballersequenzen aus tiefster Seele hassen, haben nun die Möglichkeit, zwischen drei verschiedenen Spielstufen zu wählen. In der Stufe Federation Cadet werden alle Schlachten automatisch vom Rechner übernommen und für den Spieler gewonnen. Wenn Ihnen die Schlachtenszenen Spaß machen, aber zu schwer sind, empfiehlt sich die Zwischenstufe Cadet Graduate, bei der die gegnerischen Raumschiffe nur die Hälfte ihrer Geschütze auf-fahren. Commissioned Officer ist der höchste Schwierigkeits-grad. Diese drei Spielstufen beziehen sich nur auf die Schlachtenszenen, der Rest des Spiels

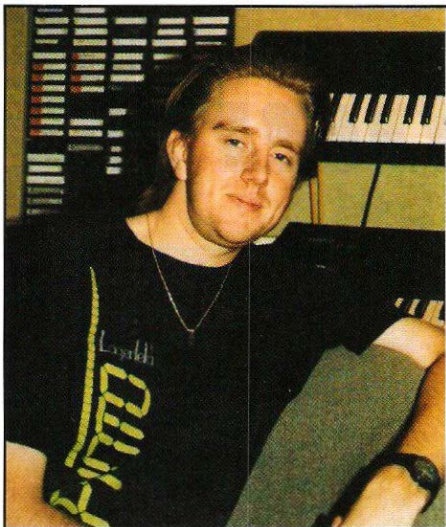
ist absolut gleich, d. h. es gibt keine besonderen Belohnungen oder mehr Punkte für Erfolg auf der höchsten Stufe. Ebenfalls neu ist das Weapons Lock, bei dem sich das Zielkreuz rot einfärbt und den feindlichen Schiffen folgt.

Zieh dem Kind die Hosen stramm

In den neuen Episoden gibt es ein Wiedersehen mit aus der Fernsehserie bekannten intergalaktischen Bösewichten, allen voran Trelane, der omnipotente Wechselbalg, der sich die En-



Für die CD-ROM-Version von Star Trek zeichnen diese Herren verantwortlich.



Audio Director Charles Deenen vor seinem Arbeitsplatz.

sten Teil. Die Enterprise entdeckt ein anderes Raumschiff der Föderation, das gerade von einem Trip, der es acht Tage in die Zukunft führte, zurückkehrt. Bevor es in einem Flammenmeer explodiert, erfahren wir,

terprise Crew wieder mal als Spielkameraden ausgesucht hat. Hartgesottene Trekkers werden sich noch an die TV-Episode mit dem Titel "Napoleonic Wars" erinnern können. In dieser Folge kreierte Trelane eine Szene aus der napoleonischen Epoche, in der sich Kirk und Co. gegen den Pseudo-Korsen behaupten mußten. Dieses Mal meldet sich Trelane als der rote Baron zurück, komplett mit Dreidecker und entsprechendem pickelhaubigen 1. Weltkriegs-Szenario. Die Aufgabe des Enterprise-Teams besteht darin, entweder Kontakt mit Trelanes Babysitter aufzunehmen oder ihn zu der Einsicht zu bringen, daß Krieg kein spaßiges Spielchen ist.

Totgesagte leben länger

In der nächsten Episode treffen wir wieder auf Dr. Bredell und die Vardaine aus dem er-

daß die Föderation in acht Tagen vernichtet werden wird und die Lösung zu diesem Problem auf einer nahegelegenen Space Station liegt. Gelingt es nicht, des Rätsels Lösung innerhalb der acht Tage zu finden, wird die Erde zerstört. Beim Design dieser Episode ergab sich ein brisanter Konflikt zwischen Paramount und Interplay. Paramount wollte unter keinen Umständen eine grafische Repräsentation der Zerstörung der Erde im Spiel sehen. Daher mußten die Designer eine Alternative finden, aus der hervorgeht, daß die Erde in der Tat zerstört wurde, ohne jedoch den eigentlichen Vorgang zu zeigen.

Vor der fabelhaften Explosion gehen Kirk und Co. in Deckung (unten).



Traum Welt
 Telefon : 0355 - 792777
 Lausitzer Strasse 8, 03046 Cottbus

Billiger kann Software nicht sein

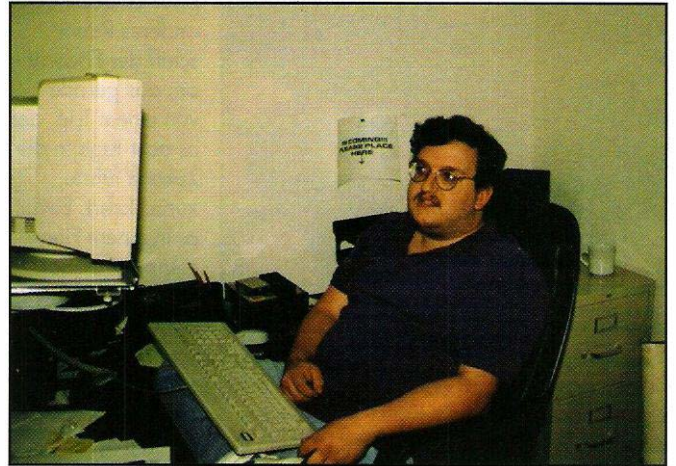
Preise mit bis zu
38,00%
 unter dem empf. Verkaufspreis
 der Hersteller !

Programm	PC	Programm	PC	Programm	PC
1869 DV	OV 74,95	Lemmings 2	DA 79,95	CD - ROM	
A- Train	OV 89,95	Links 386 Pro	DA 89,95		
A- Train Construction	OV 39,95	Locomotion	OV 59,95	Burntime	DA 89,95
Aces of the Pacific	DA 65,95	Lothar Matthäus	OV 85,95	Day of Tentacle	DA 99,95
Access over Europe	OV 75,95	Lotus 3	DA 89,95	Der Patriarch	OV 89,95
Air Commander	DA 69,95	Mad News	OV 75,95	Freddy Pharkas	DA 89,95
Ambus A320 USA Edit	DA 69,95	Mac TV	OV 75,95	Super Strike Comm.	DA 99,95
Amazon	OV 89,95	Mario wird vernisst	OV 79,95	Ultima Underw. 1+2	DA 99,95
Alone in the Dark	OV 89,95	Mc Donalds Land	DA 59,95	weitere CD ROM-Titel auf Anfrage	
Amazon	OV 79,95	Might & Magic 5	OV 89,95		
Anstoss	OV 69,95	Monkey Island 1	OV 79,95	Neu im Angebot : Lernsoftware	
Archer McLeans Pool	DA 59,95	Monkey Island 2	OV 79,95		
ATAC	DA 89,95	NHL Hockey	DA 79,95	Deutsch/Englisch	
BAT 2	OV 89,95	Nigel Mansell's World	DA 59,95	Grundwortschatz 1	89,95
Battle Taem	DA 79,95	Oh No! More Lemming	DA 59,95	Grundwortschatz 2	89,95
Battleloads	DA 49,95	One Step beyond	DA 59,95	Grundwortschatz 3	89,95
Betrayal at Kondor	OV 79,95	Pacific Strike	DA 85,95	Aufbauwortschatz 4	89,95
Bug Rogers 1	DA 49,95	Penthouse Hot Nu.	OV 39,95	Aufbauwortschatz 5	89,95
Bug Rogers 2	OV 79,95	Penth. H. Num. De	OV 59,95	Aufbauwortschatz 6	89,95
Bundesliga Man. Prof	OV 69,95	Pinball Dreams	DA 85,95	Alle 6 Bände	384,95
Burning Steel	OV 79,95	Pirates Gold	OV 88,95	Grammatik 1	69,95
Burntime	OV 79,95	Prince of Persia 1	DA 49,95	Grammatik 2	69,95
B. Aldrin's Race i. Sp	DA 79,95	Prince of Persia 2	DA 69,95	Grammatik 3	69,95
Campaign Data	OV 39,95	Privateer	DA 85,95	Grammatik 4	69,95
Car and Diver	DA 69,95	Privateer Speech P	DA 39,95	Sprachlernsoftware eind auch lieferbar in : Deutsch/Englisch Deutsch/Französisch Deutsch/Italienisch	
Civilisation	OV 89,95	Railroad Tycoon	DA 79,95		
Comanche - Operation	OV 85,95	Railroad Tycoon Deluxe	DA 79,95	Chemie 1	69,95
Comanche Mission Dis	OV 49,95	Return of the Phanto	OV 89,95	Chemie 2	69,95
Dark Queen of Kryn	OV 79,95	Rome AD 92	DA 69,95	Chemie 3	69,95
Daseed 1.5	OV 69,95	Seal Team	DA 79,95	Chemie 4	69,95
Dasschwarze Auge	OV 79,95	Secret Weapon of the	OV 79,95	Chemie 5	69,95
Day of Tentacle	OV 69,95	Sensible Soccer	OV 55,95	Chemie 6	69,95
Day of the Tentacle I	OV 69,95	Shellock Holmes	OV 79,95	Chemie 1-6	284,95
Der Patriarch	OV 79,95	Sim Ant	OV 79,95	Physik 1	69,95
Die Schöne u.d. Biest	OV 79,95	Sim Earth	DA 89,95	Physik 2	69,95
Dune 2 Battle for Arra	OV 59,95	Sim Lift	OV 89,95	Die Welt des PC	159,95
Dyna Blaster	DA 69,95	Skat 92	OV 59,95	Jetzt NEU BTX	
Eishockey Manager	OV 79,95	Space Quest 4	OV 69,95		
Elite 2	OV 69,95	Space Quest 5	OV 69,95	Unsere aktuellen Preise und News stehen in den BTX - Seiten	
Eye of Beholder 2	OV 74,95	Spelljammer	OV 79,95		
Eye of Beholder 3	OV 75,95	Star Trek	OV 79,95	*200040355792777#	
Falcon 3.0	DA 89,95	Steinberger Hotelmane	OV 59,95		
Fire and Ice	OV 49,95	Street Fighter 2	DA 89,95	Bei Bestellung über Btx bitte Faxnr: 0355-792777 eingeben	
Fotball Manager 3	OV 79,95	Strike Commander	DA 82,95		
Freddy Pharkas	OV 85,95	Strike Commander Sp	DA 35,95	DV = Deutsche Version DA = Deutsche Anleitung EV = Englische Version Traum Welt Computerspiele Lausitzerstr.8 03046 Cottbus Tel.: 0355-792777 Handelanfragen erwünscht	
Freddy Pharkas	EV 85,95	Str. Com. Tac. Op.	DA 49,95		
G. - Summer Challenge	DA 59,95	Stunt Island	OV 89,95	Neuheiten kommen täglich. Anruf genügt	
G. - Winter Challenge	DA 59,95	Syndicate	OV 79,95		
Global Conquest	DA 89,95	The Legacy	OV 89,95	Spiele für die Systeme : Apple Macintosh Atari ST, Commodore C64, Amiga32 CD und Amiga sofort lieferbar	
Goal !	OV 59,95	The Perfect General	OV 79,95		
Gobblins 2	OV 85,95	Tornado	DA 79,95	Zusendung erfolgt noch am Tag der Bestellung Weitere Spiele in unserer kostenlosen Preislste	
Grand Prix Unlimited	DA 59,95	Transactica	OV 55,95		
Gunship 2000	DA 89,95	Twilight 2000	OV 89,95	Das Kleingedruckte: Alle hier aufgeführten Preise sind Versandpreise. Ladenpreise variieren Versandkostenanteil : 000.01 DM bis 100.00 DM -> 10.00 DM 100.01 DM bis 200.00 DM -> 06.00 DM ab 200.01 DM ist der Versandkostenanteil 0.00 DM Einige Spiele sind bei Anzeigenschlu noch nicht lieferbar, inzwischen jedoch schon vorräg. Traum Welt Computerspiele, Brand/Schönemann OHG, Lausitzer Str.8, 03046 Cottbus	
Gunship 2000 Zus	DA 59,95	Ultima 7 - Die schwar	OV 79,95		
Hardball 3	EV 59,95	Ultima Underworld 1	DA 79,95	Neuheiten kommen täglich. Anruf genügt	
Hattrick!	OV 79,95	Ultima Underworld 2	DA 79,95		
Heart of China	OV 79,95	Unlimited Adventu	OV 79,95	Spiele für die Systeme : Apple Macintosh Atari ST, Commodore C64, Amiga32 CD und Amiga sofort lieferbar	
History Line 1914- 19	OV 89,95	Wallstreet Manage	OV 79,95		
Hoak	OV 99,95	Wing Commander 1	DA 39,95	Zusendung erfolgt noch am Tag der Bestellung Weitere Spiele in unserer kostenlosen Preislste	
Human Race DV	OV 69,95	Wing Commander 2	OV 79,95		
Indiana Jones 3 Adve	OV 69,95	Wing C. Academy	DA 62,95	Das Kleingedruckte: Alle hier aufgeführten Preise sind Versandpreise. Ladenpreise variieren Versandkostenanteil : 000.01 DM bis 100.00 DM -> 10.00 DM 100.01 DM bis 200.00 DM -> 06.00 DM ab 200.01 DM ist der Versandkostenanteil 0.00 DM Einige Spiele sind bei Anzeigenschlu noch nicht lieferbar, inzwischen jedoch schon vorräg. Traum Welt Computerspiele, Brand/Schönemann OHG, Lausitzer Str.8, 03046 Cottbus	
Indiana Jones 4 Adve	OV 89,95	X-Wing DA	OV 79,95		
Ishar 2	OV 59,95	X-Wing Mission Disk	DA 39,95	Neuheiten kommen täglich. Anruf genügt	
Jimmys White Whirlwi	EV 59,95	X-Wing Upgrade Ki	OV 55,95		
Jonatien	OV 79,95	VolJoel	DA 89,95	Spiele für die Systeme : Apple Macintosh Atari ST, Commodore C64, Amiga32 CD und Amiga sofort lieferbar	
Jurassic Park	DA 85,95	Zool	DA 49,95		
Jurassic c Park	OV 69,95			Zusendung erfolgt noch am Tag der Bestellung Weitere Spiele in unserer kostenlosen Preislste	
KGB	OV 69,95				
Kings Quest 6	OV 79,95			Das Kleingedruckte: Alle hier aufgeführten Preise sind Versandpreise. Ladenpreise variieren Versandkostenanteil : 000.01 DM bis 100.00 DM -> 10.00 DM 100.01 DM bis 200.00 DM -> 06.00 DM ab 200.01 DM ist der Versandkostenanteil 0.00 DM Einige Spiele sind bei Anzeigenschlu noch nicht lieferbar, inzwischen jedoch schon vorräg. Traum Welt Computerspiele, Brand/Schönemann OHG, Lausitzer Str.8, 03046 Cottbus	
Lands of Lore	OV 79,95				
Last Vikings	OV 89,95			Neuheiten kommen täglich. Anruf genügt	
Legend of Kyrandia	OV 89,95				
Lecture Suit Larry 5	OV 68,95			Spiele für die Systeme : Apple Macintosh Atari ST, Commodore C64, Amiga32 CD und Amiga sofort lieferbar	

Im Gespräch:

Rusty Buchert

Rusty Buchert ist der Produzent von Star Trek: The 25th Anniversary und Star Trek 2: The Judgement Rites. Rusty ist ein echter Game-Fanatiker, stolzer Besitzer einer gigantischen Softwarebibliothek und wandelndes Lexikon in Sachen Computer Games. Im folgenden exklusiven Interview steht er den PC Games-Lesern Rede und Antwort über alles, was Sie schon immer über Star Trek wissen wollten.



Rusty Buchert ist selbst überzeugter Trekkie.

PC GAMES:
Bist Du ein echter Trekkie?

Rusty: Absolut. Ich kenne jede Episode und alle Filme in- und auswendig. Mein Herz ist wirklich in diesem Projekt. Das gilt nicht nur für mich, sondern für alle Mitarbeiter an diesem Projekt. Als Paramount z. B. eine Szene aus dem Spiel entfernt haben wollte, haben wir uns

tagelang den Kopf über eine "Star Trek-gerechte" Lösung zerbrochen. Jemand, der sich nicht mit der Mentalität der Serie auskennt, könnte das nicht.

PC GAMES:
Welches Feedback hast Du denn von den Schauspielern bisher bekommen?

Rusty: Leonard Nimoy und Walter Koenig haben mir persönlich versichert, daß sie das Spiel hervorragend finden. William Shatner ist kein großer Spielefan. Die Grafiken und

Filmsequenzen haben ihm aber sehr gefallen.

PC GAMES:
Aber wichtiger sind doch wohl die Spieler, oder?

Rusty: Keine Frage. Das Spiel muß in allererster Linie den Spielern gefallen. Für die wurde es gemacht und die sorgen schließlich für die Butter auf unserem Brot.

PC GAMES:
Wie findest Du die Nachfolgeserien, also Star Trek: The Next Generation und Deep Space Nine?

Rusty: Ich mag sie. The Next Generation wird immer besser und bei Deep Space Nine hat man einen wesentlich besseren Start gehabt. Ihr werdet aber keine Interplay-Produkte für diese Serien sehen. Unsere Rechte erstrecken sich nur auf die TV-Episoden des Originals.

PC GAMES:
Und wie habt Ihr dieses Wunder vollbracht?

Rusty: Ganz einfach: Gib dem Publikum, was es wirklich will. Kirk und Co., wie man sie von der Serie her kennt.

PC GAMES: *Welches waren die größten Herausforderungen aus der Sicht des Programmierers?*

Rusty: Die 3D-Effekte. Wir arbeiteten hauptsächlich mit Bitmaps und nicht, wie bei Spielen dieser Art üblich, mit Polygonen. Die Einarbeitung des Scripts in den Programmcode war auch schon fast ein Alptraum. Wir mußten hier in manchen Episoden über 250 Seiten Script implementieren.

PC GAMES:
Warum habt Ihr Euch zu einem komplett neuen Spiel entschlossen und nicht stattdessen einfach eine Zusatzdiskette mit neuen Missionen herausgebracht?

Rusty: Im zweiten Teil hat sich zuviel verändert, auch wenn es auf den ersten Blick vielleicht nicht so aussieht. Wenn wir uns aus Kostengründen hätten einschränken müssen, wäre das Endergebnis sicher nicht so gut ausgefallen wie dieses brandneue Produkt. Schau mal: Für ein Spiel wie X-Wing oder Wing Commander werden immer die gleichen Feindschiffe benutzt. Da ist es natürlich wesentlich ein-





facher, eine Missionsdiskette zu machen. Bei unserem Produkt verändert sich jedoch alles, aber wirklich alles, für jede Mission.

PC GAMES:

Wird es einen dritten Teil geben?

Rusty: Ja. Ein CD-ROM-Spiel. Ich habe sogar schon damit begonnen. Das gesamte Geschehen wird sich auf Spocks Heimatplanet Vulcan abspielen. Anstatt in Episoden wird es sich in Kapitel unterteilen. Während des Spiels muß der Spieler ein Netz von Intrigen entwirren. Wir haben da noch ein paar starke Ideen. Weihnachten '94 ist die geplante Veröffentlichung.

PC GAMES:

Sonst noch Interessantes im Star Trek-Bereich?

Rusty: Sicher doch. Eine Simulation, die sich auf der Brücke der Enterprise abspielt. Der Spieler startet als Kadett in der Star Fleet Academy und muß sich zum Captain hocharbeiten.

PC GAMES:

Das ist ja interessant. Wer weiß denn da schon was davon?

Rusty: Du.

PC GAMES:

Erzähl doch mehr. Ist es eine echte Simulation oder mehr ein Action-Spiel?

Rusty: Der Titel ist Star Fleet Academy und es handelt sich eher um eine Simulation. Das Geschehen spielt sich wie ge-

sagt auf der Brücke ab. Kommunikation zwischen den einzelnen Stationen ist sehr wichtig. Ständiger Kontakt und die richtigen Anweisungen an die anderen Offiziere oder Ingenieure ist von größter Bedeutung. Der Kadett geht auch wirklich zur Academy, d. h. er nimmt auch am Unterricht teil. Der Spieler bekommt dann eine Aufgabe gestellt, wird mit einer gewissen Situation konfrontiert und muß nun schnell und gezielt sein Wissen, das er sich in der Academy angeeignet hat, anwenden.

PC GAMES:

So wie beim Kobyashi-Manöver in Star Trek Teil 2?

Rusty: Genau. Dabei kann es auch ganz schön hektisch werden. Wir versuchen, das Flair und manchmal den Streß eines Star Trek-Ernsfalls nachzuvollziehen: Alle Waffensysteme im Eimer, Schilde auf 35% Normalleistung, Schiff unter Dauerbeschuß - jetzt mach mal.

PC GAMES:

Wann dürfen wir damit rechnen?

Rusty: Vielleicht sogar schon diesen Sommer. Das sag ich mal unter Vorbehalt. Wenn ich mit dem Spiel dann noch nicht hundertprozentig zufrieden bin, kann es auch etwas länger dauern.

PC GAMES:

Vielen Dank für dieses Interview, besonders für die News über Star Fleet Academy.

Rusty: Live long and prosper.

communication GmbH
mirox Hackenbroicher Str. 71a
50259 Pulheim

Ausgang aus unserer Preistabelle	DA	DV
ACES OVER EUROPE	53	48
ALONE IN THE DARK 2	85	78
AMBERMOON	78	78
ANSTOSS	66	66
ARCHON ULTRA	78	78
AUF SCHWUNG OST	66	58
B-WING (X-WING MISSION 2)	42	42
BALLISTIC DIPLOMACY	47	47
BATTLE ISLE 2	72	72
BATMAN RETURNS	59	59
BAZOOKA SUE	78	78
BIG SEA	54	58
BLOODSTONE	79	79
BLUE FORCE	82	82
BURNTIME	79	67
CAMPAIGN DATA	43	43
CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1	90	90
CHRISTOPH KOLUMBUS	79	71
CLASH OF STEEL	73	73

Gesamtpreisliste kostenlos anfordern!

System (PC, AMIGA, NES usw.) angegeben

COMBAT CLASSICS 2 (Sammlung)	DV	67	61
(F-19 Stealth Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)			
CYBER RACE	DV	78	
DARKLANDS	DV	78	
DARK SUN	EA	66	
DAY OF TENTACLE	DV	96	
DER PATRIOT	DV	78	
DER PATRIOT	DV	66	
DER SCHATZ IM SILBERSEE	DV	85	78
DIE SIEDLER	DV	78	78
DRACULA	DA	78	
EIGHT BALL DELUXE	DV	59	
ELECTRO BODY	DA	42	
ELITE 2 - FRONTIER	DA	60	
EYE OF THE BEHOLDER 3	DV	78	
FANTASY EMPIRES	EA	66	
FIRE AND ICE	DA	55	
FLASHBACK	DV	60	
FLUGSIMULATOR 5.0	DV	125	
GORDON FREEMAN CASTLE	DV	79	
FREDDY PHARKAS	DV	64	
GOALI	DV	59	52
GOBLINS 3	DV	77	
HAT TRICK!	DV	68	
HEARTLIGHT	DA	42	
HIRED GUNS	DA	78	68
INDY CAR RACING	DV	89	
JURASSIC PARK (DINO PARK)	DV	78	
KASPAROW GAMBIT (SCHACH)	DA	79	59
KINGMAKER	DV	66	66
KRUSTY'S FUN HOUSE (SIMPSON)	DA	53	49
LAMBS OF LORE - THE ONE OF	DV	62	
LEISURE SUIT LARRY 6	DA	78	
LINKS FIREHURST SVGA	EA	48	
LINKS INNSBROOK COPPERHEAD	DA	43	
LINX PEBBLE BEACH	DA	73	
LOLLYPOP	DA	73	
LORDS OF POWER (4ER SAMML.)	DV	79	
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)			
LOST IN TM	DV	86	
LOTHAR MATTHAUS FUßBALL	DV	61	
MAC NEWS	DV	78	68
MASTER OF ORION	DV	78	
MADONNA LAND	DA	54	
MIG 29 - Datadisk für "Falcon 3.0"	DA	53	
MIGHT & MAGIC 5	DV	85	53
MORTAL KOMBAT	DA	59	
NHL HOCKEY	DA	78	
NFL COACHES CLUB FOOTBALL	DA	78	
OSCAR	DA	52	
OXYD MAGNUM	DV	48	
PACIFIC STRIKE	DA	85	
PACIFIC STRIKE SPEECH PACK	DA	42	
PATRIOT	DA	78	
PINBALL DREAMS	DA	55	
PIRATES GOLD	DV	89	
PIZZA CONNECTION	DV	78	78
PRIME MOVER	DA	54	
PRINCE OF PERSIA 2	DA	68	
PRIVATEER	DV	85	
PRIVATEER SPEECH PACK	DV	73	
PROTOSTAR	DA	78	
RAILROAD TYCOON DELUXE	DA	78	
RETURN TO ZORK	DA	78	
ROBODOD	DA	62	
SAM & MAX	EA	72	
SEAL TEAM	DA	79	
SENSIBLE SOCCER 92/93	DA	54	
SHADOWCASTER	DA	78	
SILVERBALL (der beste PC-Flipper)	DA	57	
SIM FARM	EA	85	
SIMON THE SORCERER	DV	85	
SPEED RACER	DA	68	
SPELLCRAFT - ASPECTS OF VALOR	DV	75	
SPELLJAMMER	DV	78	
SSN-21 SEAWOLF	DA	78	
STARLORD	DA	86	
STREET FIGHTER 2	DA	61	52
STRIKE COMMANDER + SPEECH	DA	119	

NEUE Spiele und aktuelle Preise per Telefon erfragen!

STRIKE COMM. TACTICAL OP. 1	DA	38
STRIKER	DV	65
STRONGHOLD	EA	66
SUBWAR 2050	DA	86
SYNDICATE	DV	77
SYNDICATE DATA DISK	DV	40
TERMINATOR 2029	EA	73
TERM. OPER. SCOUR DATA-DISK	EA	42
THE EVEN M. INCREDIB. MACHINED	DV	64
THE LOST VIKINGS	DV	77
THE MANAGER (4er Sammlung)	DV	48
(Black Gold, Invest, Starbyte Super Soccer, Transworld)		
THE SHADOW OF YSERBIUS	EA	66
TERMINATOR RAMPAGE	EA	76
T.F.X.	DA	84
TURKICAN 2	DA	66
ULTIMA 8 - PAGAN	DA	84
ULTIMA 8 SPEECH PACK	DA	42
UNLIMITED ADVENTURES	DV	79
V FOR VICTORY 3	EA	77
VICTORY AT SEA	EA	78
WARLORDS 2	EA	78
WING COMMANDER ACADEMY	DA	66
X-WING MISSION DISK 2	DA	42
X-WING UPGRADE KIT+ MISSION	DV	64
YOI JOEI	DA	60
ZEPPELIN - GIANT OF THE SKY	DV	77

CD-ROM GAMES

BAT 2 - THE COSHAN CONSPIRA.	DV	85
BATTLE CHESS 1 SVGA	DA	95
BLUE FORCE	EA	69
BURNING STEEL	DV	89
BURNTIME	DV	89
DAY OF THE TENTACLE	DV	95

Tel. 02238-83775
Fax 02238-83775

CD-ROM GAMES	DV	89
DER PATRIOT	DV	89
EYE OF THE BEHOLDER (1+2+3)	DV	89
GOLDEN 7 - Superspielsammlung	DV	95
HANNIBAL & 200 Sharew. Games	DV	69
INCA	DV	114
INCA 2: WIRACOCOA	DV	119
INDIANA JON. 4 & 1000 Share.Gam.	DV	72
IRON HELIX	DA	84
JURASSIC PARK (DINO PARK)	DA	65
JUTLAND	EA	146

CD-Rom Preisliste kostenlos anfordern!

LABYRINTH OF TIME	DA	85
LANDS OF LORE	DV	85
LOLLYPOP	DA	65
LOST IN TIME	DV	89
LUCAS ARTS CLASSIC ADV.	DV	110
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island, Zak McKracken)		
MAD DOC MCCREE	EA	115
MICROCOSM	DA	89
REBEL ASSAULT	DA	88
SUPER STRIKE COMMANDER	DA	89
TURRICAN 2	DA	61

GRAFIKARTEN

WinAcc CL5426, 1MB, VESA Local Bus	210
VIDEO 7 VEGA	243
VIDEO 7 Mirage ISA	336
VIDEO 7 Mirage VESA Local Bus	363

CD-ROM DRIVE

MATSUSHITA CR 562/AT-BUS	489
--------------------------	-----

intern, 300KB Datenübertragung (double-speed), AT-BUS, PHOTO CD-kompatibel (Multi-Session) Multimedia (MPC) kompatibel, Audio CD's abspielbar, Kopfhörerausgang, Lautstärke-regler, DOS & WINDOWS 3.1 kompatibel. Zum Anschluß an Sound Galaxy oder Soundblaster Karten.	
MATSUSHITA CR 562/AT-BUS m. Contr.	510
MATSUSHITA CR 533B/SCSI-2	799
intern, 300KB Datenübertragung (double-speed), SCSI-2, PHOTO CD-kompatibel (Multi-Session) Multimedia (MPC) kompatibel, Audio CD's abspielbar, Kopfhörerausgang, Lautstärke-regler, DOS & WINDOWS 3.1 kompatibel. Zum Anschluß an Sound Galaxy oder Soundblaster Karten.	
MITSUMI FX001 D	489
intern, 350KB Datenübertragung (double-speed), AT-BUS, PHOTO CD-kompatibel (Multi-Session) Multimedia (MPC) kompatibel, Audio CD's abspielbar, Kopfhörerausgang, Lautstärke-regler, DOS & WINDOWS 3.1 kompatibel. incl. AT-Bus Controller	

Die Installation dervorgenannten CD-Rom Laufwerke erfolgt in wenigen Minuten. Alle benötigten Teile liegen dem Laufwerk bei.

SONDERPREISE

CD-DRIVE CR562B/AT	698
+ SoundGalaxy NX II	
+ CD-ROM	

MATSUSHITA CR562B/AT, BUS double speed + SoundGalaxy NX II mono + CD-ROM INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS (deutsch) + 1000 Spiele (SHAREWARE), anschaffungspreis

SoundGala yINXP016	585
incl.	

Aktiv-Lautsprecher SBS300

SOUNDKARTE: 16bit stereo, Softw., AdLib, SoundBlaster Pro II, Disney Sound Source, Goux speech thing, AT-Bus Interf., Microsoft Sound System, Midi-Interface, Gameport, HiSimul + Panasonic-Interface, optional SCSI, Kopfhörer, Mikrofon

LAUTSPRECHER: 10 W Ausgangsleistung incl. Kabel und Netzteil ! SUPER SOUND !

SOUNDKARTEN

SOUND GALAXY I BX II dt.	145
SOUND GALAXY NX II deutsch mono	195
SOUND GALAXY NX II Prom diersch stereo	272
SOUND GALAXY INX PRO 16 stereo	398
SOUND GALAXY WAVE POWER	382
ORCHID GAMES WAVE 32	349
ORCHID SOUND WAVE 32	549
ROLAND SCC 1 incl. umfangr. Software	1175
SoundBlaster 2.0 de Luxe (Creativ Labs)	189
SoundBlaster Pro de Luxe (Creativ Labs)	325
SoundBlaster 16 (Creativ Labs)	298
SoundBlaster 16ASP (Creativ Labs)	418
Wave Blaster Upgrade-Kit	425
SoundBlaster SBS300	229
Aktiv Boxen, 10 Watt, Netzteil	

FLIGHTSTICKS

Flightstick CH-Products	90
Flightstick PRO CH-Products	169

GRAVIS JOYSTICKS / GAME PAD

GRAVIS GAME PAD	54
GRAVIS ANALOG PRO	94
GRAVIS MOUSE STICK	265

DISKETTEN

NN-MF 2HD 3.5" Disk, 10er Pack	10,45
NN-MF 2HD 3.5" Disk formatiert 10er Pack	10,95
SONY-MF 2HD 3.5" Disk, 10er Pack	14,50
SONY-MF 2HD 3.5" Disk formatiert 10er Pack	15,60

SEGA MASTER GAMEBOY SEGA MEGA NES SNES SEGA GAME GEAR ATARI APPLE McINTOSH IBM/PC Spiele und Hardware für vorgenannte Systeme lieferbar. Preisliste anfordern!

Alle Preise in DM incl. MwSt. Versandkosten incl. Nachnahme 10,- DM. Vorkasse (EC-Scheck) 6,- DM. Lieferung Ausland bitte erfragen. Einige Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar; Auslieferungstermin erfragen! DA=dt. Anleitung EA=engl. Anleitung DV=dt. Version Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Vorbestellung von Spielen nehmen wir gerne an. Kein Ladenverkauf. Abholung möglich!

Star Reach

Griff nach den Sternen

Interplays Weltraumspiel Star Reach ist so brandaktuell, daß Sie nur in PC Games darüber lesen können. Das Spiel kann am besten als eine Mischung zwischen dem klassischen Ballerspiel Asteroids und SimCity beschrieben werden.

In Star Reach versucht der Spieler, durch Kolonisation von bewohnbaren Planeten die Vorherrschaft im Universum zu erreichen. Zu Beginn des Spiels stehen Ihnen gerade genug Finanzmittel zum Erwerb von zwei Zerstörern und zum Bau von zwei Produktionsstätten zur Verfügung. Nun suchen Sie sich schnellstens einen geeigneten unbewohnten Planeten und beginnen Ihr intergalaktisches Wirtschaftswunder. Durch den Bau erfolgreicher Produktionsstätten, den gezielten Abbau von wertvollen Mineralien und der Erschließung geeigneter Energiequellen verdient der Spieler die zum Bau von Kampfschiffen und Verteidigungs-Satelliten notwendigen Krediteinheiten. Insgesamt stehen Ihnen sieben

verschiedene Schiffe unterschiedlicher Bauweise und Kampfstärke zur Verfügung. Das wirtschaftliche Ziel des Spiels besteht darin, neue Raumschiffe zur Eroberung anderer Planeten zu bauen, während Sie die Bewohner bei guter Laune halten und die Bodenschätze und Industrie mit maximalem Erfolg zu nutzen. Auf einem Info-Screen werden Ihre Erfolge und Ruhmestaten grafisch dargestellt und auf die Notwendigkeit zukünftiger Entwicklungen hingewiesen. Nur durch gezielte Planung und einen schnellen Joystickfinger bleiben Sie Ihrem Gegner um eine Nasenlänge, oder welches Riechorgan diese höchst seltsamen Kreaturen auch haben mögen, voraus. Die richtige Mischung zwischen planetarischer Verwaltung und gezielter Aufrüstung ist der Erfolgsgarant. Leichter gesagt als getan, schippern doch in den Weiten



Fred Royal (oben) und Thomas Decker (links) programmieren fleißig an Star Reach.

des Universums noch andere Rassen, die das gleiche Ziel verfolgen.

Aliens? Welche Aliens?

Star Reach wartet gleich mit sechs Widersachern im Kampf um die galaktische Vorherrschaft auf. Diese außerirdischen Rassen unterscheiden sich sowohl körperlich als auch technologisch wesentlich voneinander.

Summ, Summ, Summ...

Die Xanbari sind ein insektoides Volk, deren Hauptbezugsquelle für Materialien aller Art der eigene Körper ist. Nein, es hat nichts mit ihrem Verdauungssystem zu tun, vielmehr benutzen sie organisches Material, das sie aus ihrer eigenen DNA gewinnen. Xanbari haben keine Gefühle und verfügen über ein kollektives Gehirn, sind logischer als Mr. Spock und befolgen alle Gesetze - wortgetreu!

Wir sind Legionäre

Die Cynoid Legion ist wegen ihrer kompromißlosen, aggressiven Verhaltensweise im ganzen Universum gefürchtet. Cynoids sehen aus wie eine Kreuzung zwischen einem

Bären und einem Gorilla und riechen auch so. Sie sind im Durchschnitt zwei Meter groß und wiegen mehr als 150 Kilo.

Ihr Kinderlein kommet

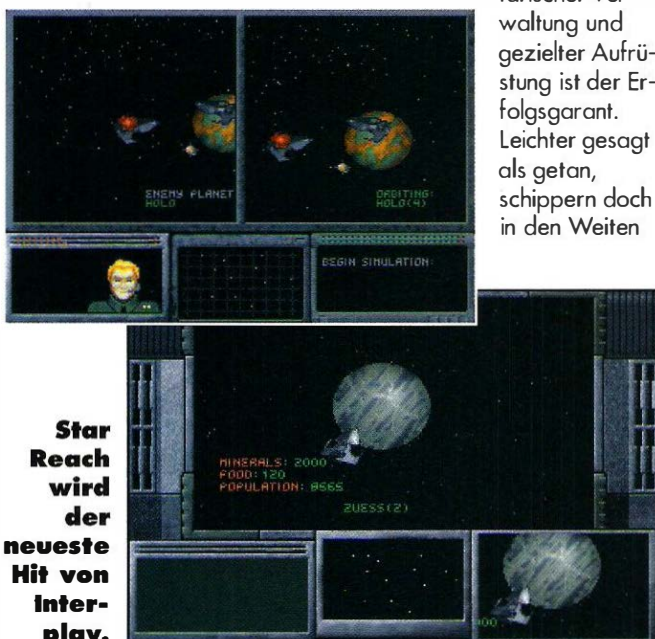
Die Nachkommen von Kathod sind eine aquatische Rasse, deren Heimatplanet vollständig mit Wasser bedeckt ist. Sie sind religiös und im allgemeinen nicht aggressiv. Ihr Hauptziel besteht in dem Versuch, alle Rassen zu einem friedlich kooperierenden Volk zusammenzuschließen. Wenn es jedoch trotzdem zu ein "Jihad" oder Krieg mit den Kindern von Kathod kommt, kämpfen sie furchtlos und ohne Gnade. Wasser marsch!

Ich stehe im Nebel

Die Z'nnl stammen von einer Nebula am Rande der Galaxie. Sie haben keine permanente Form und erscheinen als grünlich-blaue Gaswolke. Diese Kreaturen können sich zu einem einzelnen gigantischen Lebewesen zusammenschließen, das sich dann ebenso wie ein individueller Z'nnl verhält.

Mister Roboto

Die Braquellians sind im Prinzip nichts anderes als Maschi-



Star Reach wird der neueste Hit von Interplay.

nen. Große, metallisch glänzende Roboter in unterschiedlichen Formen und mit verschiedenen Funktionen. Braquellians sind wegen ihrer begrenzten Programmlogik leicht einzuschätzen und verfügen über keinerlei Phantasie oder Kreativität.

O Solo mio

Die Solonaten sind ein Wüstenvolk. Diese Echsenkreaturen sind dickhäutige Lebewesen, die auch im trockensten Klima und in größter Hitze existieren können. Die Solonaten konzentrieren sich auf die Kolonisation von Wüstenplaneten, da sie zur Fortpflanzung und zum Ausbrüten ihrer Eier Wärme benötigen.

Lautstark im Weltall

Star Reach ist ein komplexes Spiel, das die Elemente einer Wirtschaftssimulation und des traditionellen Ballerspiels in sich vereint. Wenn eine der oben beschriebenen Rassen Ihren mühsam aufgepöppelten Planeten angreift, wechselt das Spiel in den Kampfmodus über. Die Weltraumschlachten in Star Reach haben weder die Komplexität noch die grafische Aufmachung eines Wing Commander oder X-Wing. Dennoch sind sie, nicht zuletzt wegen der satten, bassigen Soundeffekte, gut umgesetzt und machen darüber hinaus einen Mordsspaß. Game-Dinosaurier werden sich sicher noch an Asteroids erinnern, in dem der Spieler mittels eines kleinen Dreiecks, das ein Raumschiff darstellen sollte, Weltraumgestein zertrümmern mußte. Die Weltraumschlachten in Star Reach erinnern von der Spielmechanik her stark an diesen Evergreen. Natürlich wurde das Dreieck durch ein echt cooles Raumschiff

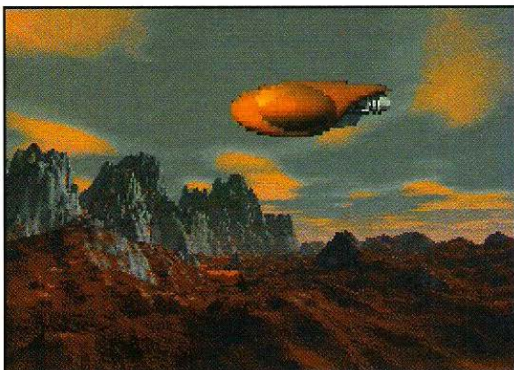
ersetzt und die Feindschiffe übernehmen die Rolle der Asteroiden. Dankenswerterweise kann auch der Spieler die Rolle des Aggressors übernehmen und seinerseits die Planeten anderer Rassen angreifen. Daß diese Rassen jedoch alle unterschiedliche Bedürfnisse haben, sind Gebäude und sonstige Einrichtungen im Regelfalle unbrauchbar, d. h. es muß wieder von vorne begonnen werden. Mit fortschreitender Spieldauer wird auch das Spielgeschehen schwerer und die Gegner sind nicht mehr so einfach zu besiegen.

Alles echt

Star Reach kann von drei Spielern gleichzeitig oder allein gegen den Computer gespielt werden. Das Spiel findet in Echtzeit statt und läßt daher nicht viel Zeit zum Überlegen. Star Reach könnte sowohl als Wirtschaftssimulation als auch als Arcade Game gefallen. Die Kombination dieser beiden Spielgenres in einem Programm weiß zu imponieren. Das Spiel vermittelt aufgrund seines manchmal hektischen Spielgeschehens und der fetzigen Techno-Music sowas wie ein MTV-Feeling.

Die Veröffentlichung in den Staaten ist für März/April 1994 geplant. Da Interplay größten Wert auf schnellstmögliche Vermarktung im europäischen Softwaremarkt legt, kann die Euro-Version auch nicht viel länger auf sich warten lassen.

Die Oberfläche eines vulkanischen Planeten.



Dudek Soft- und Hardware

Sharewareprogramme schon ab **1,- DM**

aus den Bereichen:

Spiele, Anwendungen, Windows und Erotik.

Viele Pakete, z.B. Apogee Paket: 25,90 DM

Shareware Vollversionen:

Monster Bash	55,-	Segret Agent Man	55,-
Major Striker	55,-	Elektro Body	38,-
The Catacomb Abyss	56,-	Commander Keen 1-3	55,-

Faire Preise

CD ROM:

MS Dinosaurier	149,-	Shareware Explover	139,-
The 7th Guest (OEM)	79,-	Kings Quest 6	129,-
Indiana Jones 4	109,-	Gobliins	125,-
Der Patrizier	109,-	CD-CAD 3.7	59,-
Sounds f. Windows	35,-	dt. PD ROM	63,-
Night Owl 10	69,-	Erotik CD ROM	50,-

CD ROM Führer nur 9,80 DM

↗ Fordern Sie gleich unsere Katalogdiskette gegen 3,- DM (Briefmarken / Bar) an! ↗

Dudek Soft- und Hardware

Wurmbergfeld 17; 57072 Siegen Tel.: 02 71/37 43 55 Fax: 0 26 62/29 33

Preise + Versand 6,- (Nachnahme +5,- DM);

Erotik nur gegen Altersnachweis!

NEU

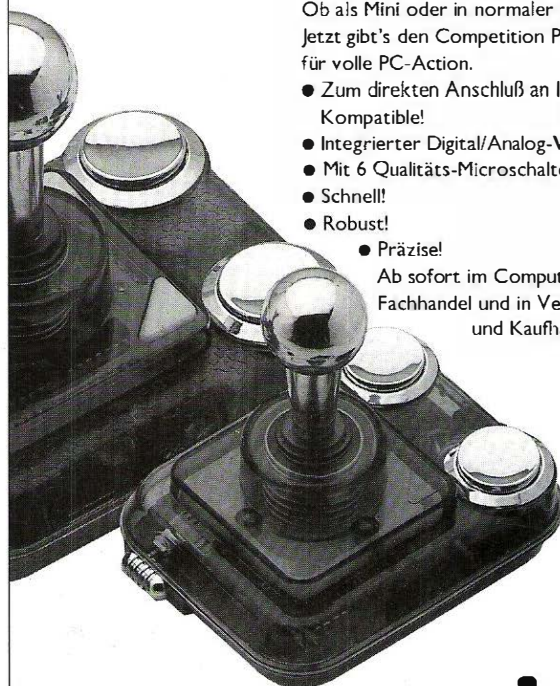
Competition PRO[®] PC-STICK

Ob als Mini oder in normaler Größe: Jetzt gibt's den Competition PRO auch für volle PC-Action.

- Zum direkten Anschluß an IBM oder Kompatible!
- Integrierter Digital/Analog-Wandler!
- Mit 6 Qualitäts-Microschaltern!
- Schnell!
- Robust!

- Präzise!

Ab sofort im Computer-Fachhandel und in Versand- und Kaufhäusern.



Keine Panik!
Die Competition PRO Joysticks
bleiben dem Amiga, Commodore
und Atari natürlich treu.

DYNAMICS[®]

Dynamics marketing GmbH Hamburg



Nachdem eine wohlmeinende Göttin die Seele unseres Helden in Verwahrung nimmt, beginnt das Abenteuer. Seine Aufgabe: Rette das Universum und damit deine Seele. In den Katakomben einer alten Schloßruine, tief im Inneren der Erde liegenden Abwasserkanälen und mysteriösen Reichen, bewohnt von ebenso mysteriösen Gestalten, kämpft man sich vorwärts. Nur wer die 13 Dungeons überleben kann, erfährt das Geheimnis des Stonekeep.

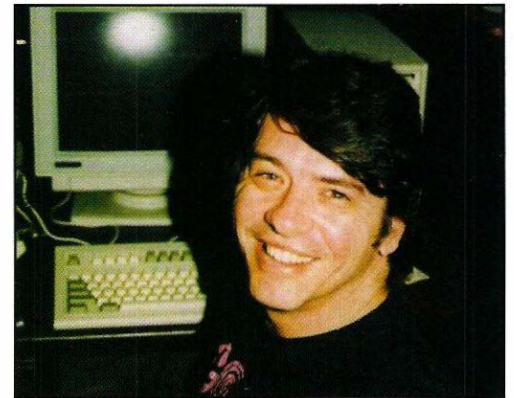
Interplays neueste Ergänzung im Dungeon and Monsters-Genre - Stonekeep - wird von Spielern in aller Welt mit Spannung erwartet. Um es gleich vorwegzunehmen: Leider kann das geplante Veröffentlichungsdatum, Dezember '93, nicht eingehalten werden. Das Spiel war zum Zeitpunkt meines Besuchs bei Interplay zu etwa 75% fertig. Wenn also einer versucht, Ihnen einen sogenannten "Review" dieses Spiels anzudrehen, muß dabei

wohl eine Zeitmaschine im Spiel gewesen sein.

Unter der Erde muß die Freiheit...

Um heutzutage auf dem mit Dungeon Games übersättigten Spielmarkt Aufsehen zu erregen, muß man sich schon etwas Besonderes einfallen lassen. Darüber war sich auch Designer Peter Oliphant (Lexicross), ein alter Hase im Programmierbereich, im klaren, als er die Arbeit am Projekt Stonekeep begann. "Wir müssen versuchen, im Spieler den Eindruck zu

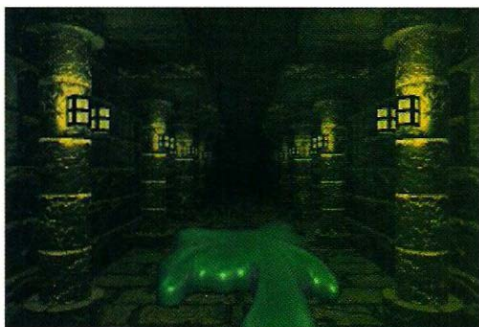
erwecken, daß er der Hauptdarsteller in einem Film ist", sagt Peter. "Er muß förmlich in die Handlung eingesogen werden und vergessen, daß er vor dem Computer sitzt." Um dieses Gefühl aufkommen zu lassen, hat man auf ein sichtbares Interface verzichtet, d. h. der Monitor wird komplett vom Dungeon eingenommen. Durch Klicken der linken oder rechten Maustaste wird das Interface aktiviert und erscheint im Spiel. Das Interface ist logisch aufgebaut und so leicht verständlich, daß man rein gefühlsmäßig alles richtig macht. Durch Klicken der linken und rechten Maustaste werden die linke und rechte Hand aktiviert. Schwerter, Helme, Rüstungen usw. werden auf diese Weise vom Spieler aufgehoben. Nun erscheint im oberen Teil des Bildschirms ein Bild des Spielers und seiner Gruppe. Nun klickt man einfach den gefundenen Gegenstand auf das entsprechende Körperteil (z. B. Schwert zur Hand, Helm zum Kopf) und schon hat man sich oder seinen Mitstreiter ausgestattet. Beim nächsten Aktivieren des Interfaces erscheint nun das Schwert in der Hand unseres Helden.



Peter Oliphant stand Rede und Antwort über Stonekeep.

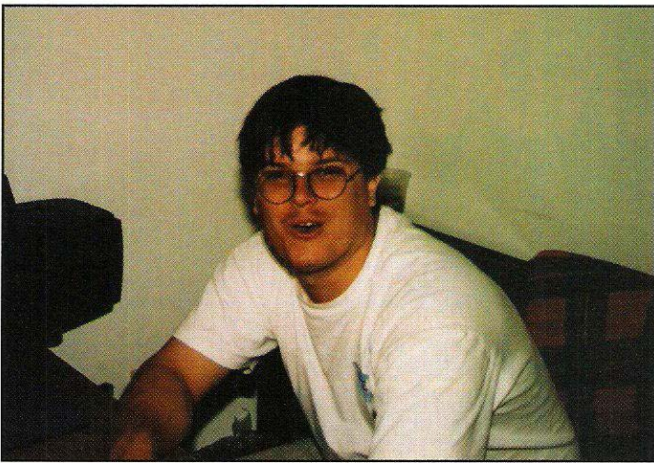
Lights, Camera, Action

Der Trend zu digitalisierten Filmszenen in Computerspielen setzt sich auch in Stonekeep fort. In verschiedenen Teilen des Stonekeep Dungeons brennt es lichterloh und äußerst realistisch. Kein Wunder, wenn man weiß, daß diese Spezialeffekte von der selben Produktionsfirma entwickelt wurden, die sich für den Kinohit Backdraft - Männer, die durchs Feuer gehen, verantwortlich zeigte. Weitere Effekte dieser Art wurden für feuerspeiende Drachen und andere Untiere mit schlechtem Atem entwickelt. Unter den ca. 20 Monstern, die es in Stonekeep zu besiegen (oder zu retten) gilt, befindet sich auch eine Armee, die aus Skeletten besteht. Diese Szenen sind eine Hommage an die Arbeit des amerikanischen Trickfilmers Ray Harryhausen, der durch solche Filme wie "Sinbads siebte Reise" und "Jason und die Argonauten" bekannt wurde. Während Harryhausen sich jedoch durch die "Stop-Motion-Technik" mühsam Bild für Bild vorkämpfen mußte, bediente man sich



Im Kampf gegen Grün-schleim (oben) und Ameisen (rechts).





Scott Campbell arbeitet auch an Stonekeep.

in Stonekeep digitaler Film-techniken. Schauspieler in blauen enganliegenden Overalls, auf die man ein Gerippe aufzeichnete, wurden gefilmt. Danach wurde alles Blaue aus dem Film herausgefiltert, so daß schließlich nur noch die Skelette zu sehen sind. Dieses Verfahren kennen manche sicherlich unter dem Namen "Blue Screen". Danach wird der Film digitalisiert und die Skelette ins Spiel übertragen. Interplays Bemühungen, ein realistisches Spiel herzustellen, zeigen sich besonders im Detail. In einer Szene sieht sich der Spieler in einem Spiegel. Abhängig von der Position des Spielers verändert sich das Spiegelbild des Hintergrunds. Schaut man von der rechten Seite in den Spiegel ist der entsprechende Hintergrund, z. B. eine geschlossene Tür, zu sehen. Danach öffnen wir die Tür und siehe da, das Spiegelbild zeigt nun eine offene Tür hinter uns. Gehen wir nun zur linken Seite, verändert sich das Spiegelbild entsprechend dem Hintergrund. Nachdem man sich eine Weile mit dem Spiel beschäftigt hat, wird ersichtlich warum in die bisherige Entwicklung des Programms mehr als zehn Personenjahre gingen. Die Spiegelszene ist hierfür nur ein Beispiel. Ein weiterer Beweis hierfür ist das unten angesprochene Heldenbuch - ein gefilmtes und digitalisiertes 200 Jahre altes echtes Buch. Die Dungeon-Umgebung und die Monster wurden im 3D-Rendering-Verfahren hergestellt.

Let's have a party

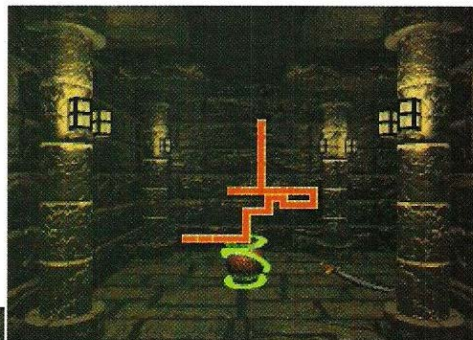
Unser Held, für den man bei Interplay zur Zeit noch fieberhaft nach einem Namen sucht, beginnt das Spiel solo. Im Dungeon trifft er auf eine ganze Anzahl von Kreaturen, deren Absichten er im Gespräch herausfinden kann. Einige dieser Kreaturen bieten dem Spieler ihre Hilfe an und so formt man langsam aber sicher eine Gruppe. Glücklicherweise ist unser Verlies eine wahre Fundgrube für Alteisen aller Art und die Gruppe ist damit relativ schnell mit dem Nötigsten versorgt. Der Status der "Adventurer Party" kann jederzeit über das Heldenbuch abgefragt werden, das alle nur erdenklichen Statistiken, sowie magische Formeln und Zaubersprüche enthält. Ein weiterer interessanter Aspekt des Heldenbuches ist der, daß es ein eigenes

Textverarbeitungsprogramm enthält, mit dessen Hilfe unser Abenteuerer besondere Ereignisse oder Missionen aufzeichnen kann. Das ewige Suchen nach Papier und Bleistift zum Anfertigen von Notizen, die Sie sowieso nie wieder finden, hat endlich ein Ende.

Halt die Mappe

"Automatische Kartenerstellung ist für ein Spiel dieser Größe ein unbedingtes Muß", meint Peter. "Wenn sich jemand mit einem Notizbuch und Rasterpapier an den Computer setzen muß, wird die Spielfreude getrübt. Alte Dungeons & Dragons-Veteranen haben ja auch die Möglichkeit, die "Automap" auszuschalten".

Nicht alle der ca. 25 Monster, denen wir auf unseren Wegen begegnen, waren zum Zeitpunkt der Besichtigung fertig. Zu den interessantesten gehören die Riesenameise, von der wir Ihnen exklusiv auf diesen Seiten die ersten Bilder präsentieren, der feuerspeien- de Drache, die fechtenden Skelette und "The Green Slimy". Die Monster können vom erfahrenen Abenteuerer mit etwas Logik, der richtigen Waffe oder dem passenden Zauberspruch auf unterschiedliche Weise besiegt werden.



Das Automapping kommt bei Stonekeep zu neuen Ehren (oben).

\$

CD FUTTER

Seite merken!!!

Günstiger

wird's nicht mehr

CD-ROM Spiele

Power Games 93	44,-
Jones in the f.Lane	53,-
Kings Quest 5	59,-
Space Quest 4	59,-
JustGames	59,-
House of Games	59,-
Game Power	59,-
Sherlock Holmes I	59,-
Sports Best	60,-
Battle Chess	61,-
Jukebox	61,-
Chessmaster 3000	65,-
Stellar 7	65,-
Secret weapons	65,-
Mixed up Mother G.	67,-
Spirit of Excalibur	76,-
Where in the World	77,-
is Carmen San D.	87,-
Monkey Island	96,-
Laura Bow 2	99,-
Return to Zork	109,-
Mad Dog Mcrea	115,-
Lost in Time 1+2	129,-
7th Guest	

DINO CD's



Dino Adventure	78,-
Dinosaurier Safari	99,-
MS Dinosaurs	133,-

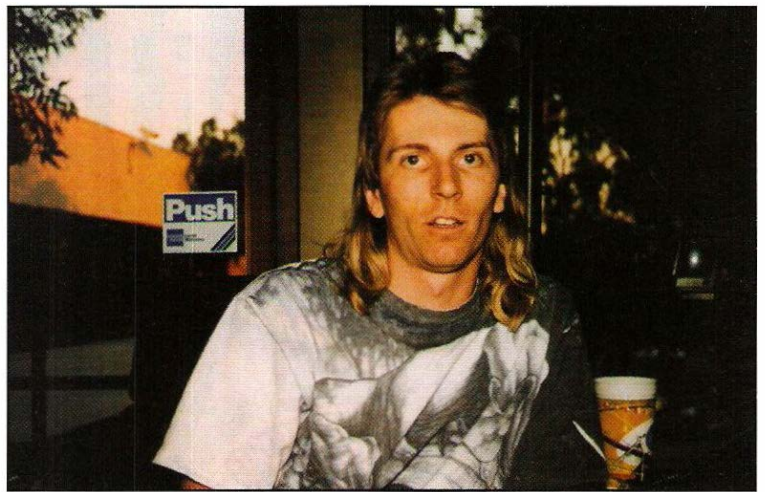
Auf Disketten für 39,90DM Sharewarespielpaket 3

Notrus, Wheel of fortune, Noid, Golf, 3D-Billard, Pole Position, Soccer, Air Warrior Demo, Robo Maze 3, Robot, Corncomb, Combine, Puzzle, Sherlock, Jigsawpuzzle, Elektrobody, P.A.N.I.K., D/Generation Demo, kingdom of Syree, Clyde's Adv., Stelcon, Hoosier City, Egypt Man, Mindwaste, Overkill, Eddie's Chest, Spider Pinball, Math Rescue, Ninja Rabbit, One must fall, Hexagon, World alive, Space Chase 1, Baron Baldric, Catch Simona, Cyberc Chess, Hero's heart, Night Raid, Ken's Labyrinth, Jetpack und Energiemanager

Bei Bestellungen von 3 CD's eine Überraschungs CD gratis!
TOPSHARE Hans-G Röpke
Wilhelm Buschstr.41

38723 Seesen
Tel. 05384/1680
Fax 05384/280 BTX röpke#
Preisliste kostenlos
Versandkosten
Vorkasse + 4,- ; NN + 9,-
Ausland nur Vorkasse + 10,-

Nach dem großen Erfolg von Baleog, Olaf und Erik in The Lost Vikings wurden Rufe nach weiteren Eskapaden der verlorengegangenen Nordmänner laut. Wer könnte wohl besser zu diesem Thema Rede und Antwort stehen als Alan Pavlish, der Produzent des Spiels.



Interview mit Alan Pavlish

Weht der Wind von Norden

PC GAMES: OK, Alan. *Lost Vikings 2: Wann ist es soweit?*

Alan: Ähh,...hier sind drei wunderschöne, handsignierte Kopien des ersten Teils für Deine Leser.

PC GAMES: *keine Bestechungsversuche, bitte (sammle jedoch sofort die Kopien ein)! Raus damit!*

Alan: Tja, das ist wirklich schwer zu sagen. Zur Zeit arbeite ich an einem anderen Projekt, das Vorrang hat. Ein Spiel mit dem Titel Nightmare. Die Wikinger sind in der frühen, sehr frühen Entwicklungsphase und es wird wohl noch bis Weihnachten '95 dauern, bis es ein Wiedersehen gibt.

PC GAMES: *Dann erzähl uns wenigstens, was Du bisher schon weißt.*

Alan: OK. Brandheiß und exklusiv für PC Games: Die Wikinger haben sich im zweiten Teil so verirrt, daß sie sich gegenseitig nicht mehr finden können. Zu Beginn des Spieles sind sie überall verstreut und der Spieler beginnt daher mit nur einem Wikinger. Auf der Suche nach seinen Kumpels trifft er auf einen neuen Charakter, der ihm hilft, die beiden anderen zu finden.

PC GAMES: Heißt das, daß wir nur mit einem der Wikinger spielen werden?

Alan: Oh, nein. Der Spieler beginnt mit Olaf, kämpft sich durch die einzelnen Levels und findet schließlich Erik. Beide zusammen suchen dann Baleog. Neben den Wikingern stellen wir dann auch noch drei taufrische Charaktere vor, die ebenfalls vom Spieler kontrolliert werden.

PC GAMES: *Levels! Welche neuen Levels sind denn geplant?*

Alan: Atlantis World, Transsylvania World, Wild West World und die Space World. Die Namen sprechen für sich. Tomator wird auch wieder dabei sein.

PC GAMES: *Wird sich am Spiel selbst etwas ändern?*

Alan: Wir werden das Interface etwas verbessern. Wir bringen neue Bösewichte ins Spiel. Die Wikinger werden auch neue, zusätzliche Fähigkeiten erhalten. Baleog wird sich zum Beispiel mit der Waffentechnologie des 20. Jahrhunderts vertraut machen.

PC GAMES: *Lost Vikings ist ein Spiel mit einem sehr europäischen Flair. Plattformspiele,*

selbst solche mit hoher Qualität, kommen selten aus Amerika.

Alan: Das war eigentlich nicht so geplant. *Lost Vikings* ist halt ein gutes, unterhaltsames Spiel. Gute Spiele verkaufen sich überall, egal wo sie herkommen.

PC GAMES: *Kannst Du Dir vorstellen, einmal nur noch Spiele für Konsolensysteme zu schreiben?*

Alan: Ich werde wahrscheinlich immer Spiele für PCs schreiben. Konsolen sind schön und gut und haben sicherlich ihren Platz. Dennoch schränken Sie das Spielvergnügen aufgrund mangelnder Eingabemöglichkeiten zu sehr ein.

PC GAMES: *Irgendwelche Ratschläge, wie eingefleischte Fans sich die Zeit vertreiben*

sollen, bis Vikings 2 rauskommt?

Alan: Spielt die Sega-Version. Die hat sechs neue Levels und eine Cartoonsequenz zwischen den Levels. Auf der Sega CD-Version haben wir die gleichen Welten beibehalten, aber alle Levels sind brandneu.

PC GAMES: *Vielen Dank für dies...*

Alan: Moment, Moment. Ich will noch eine hochintelligente, deutsche Widmung auf die Kopien schreiben. Was heißt denn: "May the northern winds always be in your back."

PC GAMES: *Viel Spaß. Ever Alan.*

Alan: Vielen Dank.

PC GAMES: *Keine Ursache.*

Gewinnspiel

PC Games verlost zusammen mit Interplay drei handsignierte Exemplare des Denkspiels *Lost Vikings*.
Einsendungen bitte an:

COMPUTEC Velag
PC Games Redaktion
Kennwort: *Lost Vikings*
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Interplays Zukunft

Wie geht es weiter für Interplay? Wird es gelingen, auch weiterhin zukunftsweisende Produkte auf den Markt zu bringen?

Zur Zeit ist man stark mit der Konvertierung der Vorzeigeprodukte auf CD-ROM beschäftigt. Außerdem hat man gerade einen Lizenzvertrag mit dem Simulationsspezialisten Maxis abgeschlossen. Wundern Sie sich also nicht, wenn SimCity und SimFarm bald unter dem Interplay-Label erhältlich sind. Diese beiden Programme wurden mit aufwendigen digitalen Filmszenen noch einmal kräftig aufgepeppt. Weitere CD-ROM Produkte sind Star Trek: 25th Anniversary, für das die Original-Crew ihre Stimmen zur Verfügung stellte, und Lord of the Rings mit über 20 Minuten Film aus Ralph Bakshis animiertem Kinohit. Omar Sharif stellte für Deluxe Bridge seine weitreichenden Kenntnisse als Kartenspieler zur Verfügung und erscheint auch während des Spiels in digitalisierter Form als unermüdlicher Ratgeber. Weitere Konvertierungen auf CD-ROM werden in Form von Battle Chess, Castles II: Siege and Conquest und Buzz Aldrins Race into Space erscheinen. Überhaupt tendiert der Softwaremarkt in Richtung CD-ROM. Nächstes Jahr um diese Zeit wird, neuen Statistiken zufolge, jedes zweite PC-Programm auf CD-ROM erscheinen.

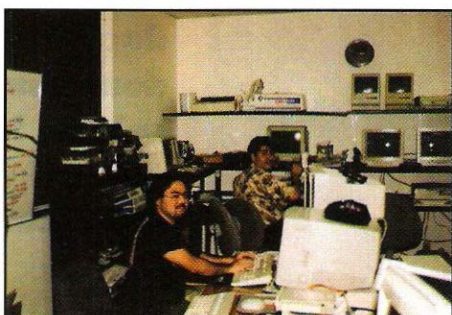
Stonekeep schreit förmlich nach einem Nachfolgeprodukt, das schon aus Kostengründen notwendig ist. Wer weiß, vielleicht zeichnet sich hier für Interplay sogar ein neuer Superhit à la Bord's Tale ab. Mit ziemlicher Sicherheit wird es auch eine dritte

Star Trek-Ausgabe geben. Gut, daß Schauspieler in Computerspielen nicht altern.

Auch die neuen Hochbitsysteme, wie 3DO, Atari Jaguar und Commodore CD32, werden stärker berücksichtigt werden. Der gerade abgeschlossene Lizenzvertrag mit Sega und die bestehenden Verbindungen mit Nintendo werden in Interplays Zukunft auch eine Hauptrolle spielen.

In den zehn Jahren seit seiner Gründung hat Interplay sich eine Vormachtstellung erkämpft, die man sicherlich nicht wieder abgeben will. Wenn Brian Fargo und seine Getreuen so weitermachen wie bisher, können wir auch in den nächsten zehn Jahren auf einiges hoffen.

Nach viel Händeschütteln und Verabredungen zur Summer Electronics Show in Las Vegas hieß es dann am späten Abend zurück in Richtung Rocky Mountains. Kurz nach dem Start schaute ich noch einmal aus dem Fenster der Boeing 737. Das Feuer setzte seinen Zerstörungszug fort, die Rauchwolke schien noch größer geworden zu sein. Bei Interplay hatte man einfach keine Zeit, sich darüber Sorgen zu machen. Nicht etwa weil man gegen diese Dinge abgestumpft ist, aber schließlich steht Weihnachten vor der Tür und die Produkte müssen rechtzeitig auf dem Ladentisch sein.



Hier werden die Spiele auf Herz und Nieren geprüft.



GOBLINS

3

94.90

ANSTOSS

dt

79.90

Aces over Europe dt	89.90
Alien Breed **	64.90
Aufschwung Ost dt	79.90
B-Wing **	49.90
Battle Isle 2 *	99.90
Burntmedt	89.90
Crazy Sports Footb.	79.90
Cyberace	94.90
DarkSun	84.90
Die Siedler dt	99.90
Flight 5	109.90
Goal Dino-Dini **	69.90
Indy Car Racing **	89.90
Jurassic Park **	79.90
Larry 6 *	89.90
Links Pepple Beach	59.90
Lost in Time dt	109.90
Magic Boy	69.90
Master of Orion	99.90
Return to Zork **	109.90
Sam & Max	99.90
Schatz I. Silbersee dt	99.90
Schwarzes Auge 2 dt	99.90
Shadow of Yserbius	69.90
Shadowcaster **	89.90
Sim City 2000 *	99.90
Sim Farm dt *	99.90
Sim Farm US	89.90
Simon t. Sorcerer dt	99.90
Star Trek 2 dt	109.90
Starlord	99.90
Striker **	79.90
Subwar 2050 **	99.90
T.F.X **	99.90
Zeppelin dt *	89.90

JETZT GANZ NEU: MAC SOFTWARE
SOFORT NACHFRAGEN UND BESTELLEN

CD ROM	
Burntime dt	89.90
Day of Tentacle dt	109.90
Joysoft CD	19.90
Labyrinth o. Time	89.90
Mad Dog Mc Gree	99.90
Rebell Assault *	109.90
Return to Zork **	109.90
Super Strike Com. *	109.90
Turrican 2	69.90

Mehr Angebote findet ihr in unserem Katalog Oder ruft doch mal an 0221/4301047-49

50939 KÖLN
GOTTESWEG 157
0221 425566

50676 KÖLN
MATTHIAS STR. 24
0221 239526

53111 BONN
MÜNSTER STR. 11
0288 659726

40211 DÜSSELDORF
PEMPFELFOR 47
0211 364445

60311 FÜRST 1
FAHRGASSE 87
069 280170

52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241 406912

53721 SIEGBURG
KAISER STR. 54
02241 68045

56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261 309634

VERSANDADRESSE
DÜRENER STR. 394
50935 KÖLN
TEL: 0221/4301047
FAX: 0221/4302157
BTX: JOYSOFT#

SONDERANGEBOT
SOLANG DER VORRAT REICHT

IBM 3.5"	
Black Gold dt	19.90
Eco Quest **	39.90
El Fish	39.90
Eye of Beholder 1 dt	49.90
Grand Prix Unlimited	39.90
Inca US	69.90
Indy 3 VGA dt	49.90
Land of Lore dt	69.90
Lord o. LRings 2 **	39.90
Lure of LTempress dt	34.90
Mad TV dt	39.90
Marine Mansion dt	39.90
Might & Magic 3 dt	39.90
Monkey Island 1 dt VGA	49.90
Premiere Manager	34.90
Pool of Radiance	39.90
Risky Woods **	39.90
Shadowlands **	29.90
Space Hulk **	49.90
Traders dt	39.90
Vision dt	29.90
Wing Commander	39.90
Wizardry 7 dt	54.90

JETZT GANZ NEU: CLUEBOOKS
SOFORT NACHFRAGEN UND BESTELLEN

5.25"	
Campaign	49.90
Castles 2	49.90
Chuck Yeagers dt	39.90
Corniche **	79.90
Die Kathedrale dt	39.90
Global Effect dt	39.90
Harpoon 1.21 **	49.90
Indy 4 dt VGA	69.90
Mario teaches typing dt	39.90
Railroad Tycoon	29.90
Special Forces	29.90
Warlords	49.90
Waxworks dt	39.90
Wizardry 7 dt	54.90
Ultima Trio 2 **	39.90
V-for Victory 1	39.90

SONDERANGEBOTE NUR
SOLANGE VORRAT REICHT

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT

ELITE

2

89.90

SAM &

MAX

99.90

VERSANDKOSTEN:
ab einem Bestellwert von 200 DM : 9 DM,
ab 200 DM : kostenlos,
UPS + 6 DM, EILPOST + 8 DM
VORKASSE : 4 DM,
VK-AUSLAND : 15 DM nur postbar
SICHERHEITSVERPACKUNG: 2.50 DM

IRRTÜMER UND PREISÄNDERUNGEN
BLEIBEN UNS VORBEHALTEN

GUTSCHEIN FÜR DEN JOYSOFT KATALOG
MIT SUPER SPIELBESCHREIBUNGEN
AUF FAST 100 SEITEN

BITTE IN EINER FILIALE ABGEBEN
ODER AN DEN VERSAND SCHICKEN

Spiel`s noch

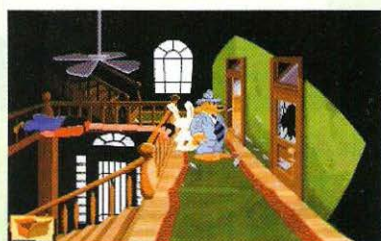
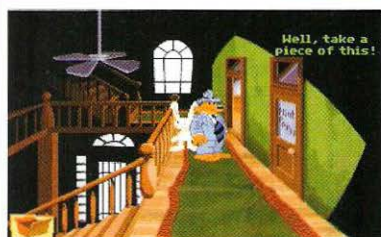
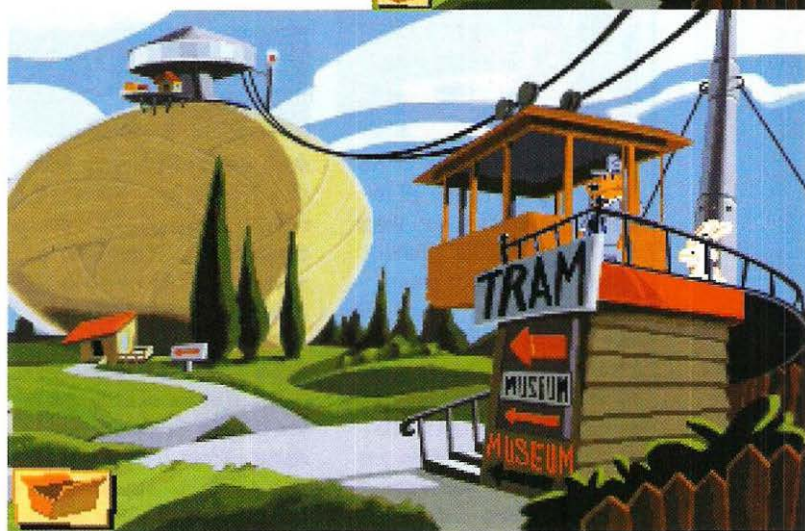
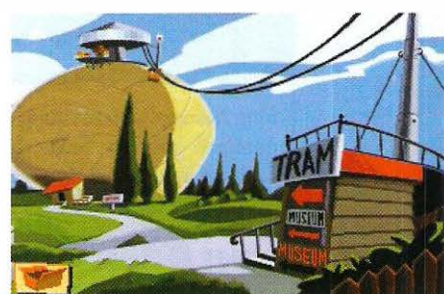


Die Geschichte des kriminalistischen Romans und Fernsehfilms hat uns gelehrt, daß Detektive im "Doppelpack" selbst den schwierigsten Fall im Handumdrehen lösen. Der scheinbar unendliche Reigen beginnt mit den Oldtimern unter den Spürhunden, Holmes und Dr. Watson, setzt sich mit den deutschen Kriminalbeamten Schimanski und Tanner fort und findet schließlich mit den Amerikanern Starsky und Hutch sein Ende. Natürlich läßt sich diese Aufzählung über mehrere Seiten ausdehnen, doch kommt es dem Computerspieler letztlich nur auf ein Team an: Sam`n`Max!

mal, Sam!

Die beiden Helden des neuesten LucasArts-Adventures sind allerdings nicht, wie man durchaus vermuten könnte, eine freie Erfindung einiger lustiger Programmierer, sondern sie existieren tatsächlich - oder besser gesagt im Comic. Sam'n'Max erschien vor einigen Jahren auf dem schon längst übersättigten amerikanischen Markt, auf dem Superhelden wie Batman, Superman und Spiderman die Nase ganz klar vorne hatten. Das Resultat: Nur schlappe neun bis zehn Ausgaben waren den urkomischen Mitgliedern der

"Freelance Police" (Freelance = engl. Freier Mitarbeiter) beschrieben. Programmierer waren aber bekanntlich schon immer für das Verrückte, das Außergewöhnliche zu begeistern, so daß es nur eine Frage der Zeit war, bis sich ein Team der würdevollen Aufgabe einer Computerumsetzung annahm. Daß ein Computerspiel über Sam und Max gerade von LucasArts in die Hand genommen wurde, liegt besonders nahe, denn zahlreiche Mitarbeiter des erfolgreichsten Softwarehauses '93 sind fanatische Anhänger von Sam und Max.

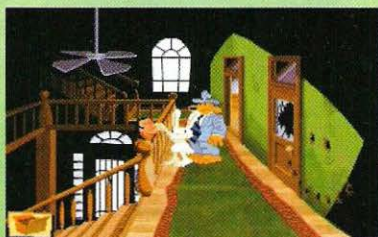
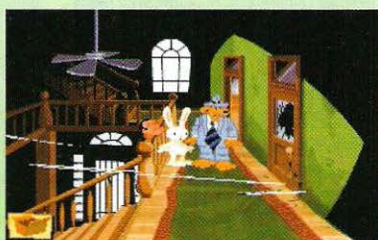


Derb, derber, Sam und Max

Kein Zweifel! Sam und Max sprüht geradezu vor Ironie, Sarkasmus und pechschwarzem Humor. Nimmt Sam noch viele Angelegenheiten locker, so bleibt kein Auge trocken, sobald der impulsive Max die Dinge in die Hand nimmt. Klar, flotte Sprüche haben beide zu bieten, geht es jedoch ans Eingemachte (sprich Handgreiflichkeiten), so überläßt Sam seinem Kollegen Max das Feld. Makabere und dennoch gelungene Szenen geben sich dann die Hand.



Kaum verlassen Sam und Max ihr chaotisches Büro, so gibt es auch schon Anlaß für die ersten Lacher. Ein Kollege wirft einen Mandanten im wahrsten Sinne des Wortes zur Tür hinaus und jagt, um seinen Aussagen auch Nachdruck zu verleihen, ein paar Salven aus dem MG hinterher.



Die Katze hat ein wichtiges Dokument verschluckt. Max weiß eine Lösung und holt das Letzte aus dem armen Tier heraus. Eine elegante Methode ist das mit Sicherheit nicht, doch heiligt der Zweck bekanntlich die Mittel. Brüller Nummer zwei in nur wenigen Minuten!

Abwechslung pur

Eine Menge Abwechslung wird bei Sam und Max nicht nur durch die zahlreichen Zwischensequenzen geboten. Sollte der Spieler der vielen Nachforschungen einmal überdrüssig werden, so kann er sich bei den wirklich außergewöhnlichen Bonusspielen die verlorene Motivation wieder zurückholen.



Düsterer Humor à la Monty Python (Sie erinnern sich an den Kultfilm "Die Wundersame Welt der Schwerkraft"?). Polizist Sam muß versuchen, mit einem gewaltigen Holzhammer schnell auf- und abtauchende Ratten zu treffen. 40 Ratten erscheinen, 20 muß er davon erwischen, um einen äußerst wichtigen Gegenstand zu gewinnen.



Auf dem Highway ist die Hölle los. Sam fährt, Max steht auf dem Dach. Nun gilt es, allen Verkehrsschildern auszuweichen - entweder durch schnelle Lenkmanöver oder durch einen gewaltigen Sprung von Max. Eine nette Idee, die auch wahnsinnigen Spaß macht. Der Lösung des Spiels kommt man aber durch dieses amüsante Rennen kein Stück näher.



Sie wollten schon immer einmal eine besonders gelungene Version von "Schiffe versenken" auf Ihrem PC spielen? Sam und Max erfüllen Ihnen diesen Traum - allerdings in einer modifizierten Version. Hier müssen PKW und andere Kraftfahrzeuge platziert werden, anstatt der gewohnten Zerstörer und Flugzeugträger.



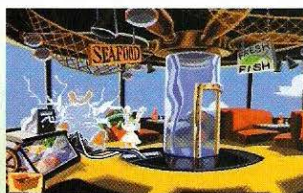
Abstrakte Handlung

Alles beginnt damit, daß Sam und Max vom Bürgermeister persönlich die Anweisung bekommen, sich sofort zum benachbarten Kuriositäten-Zirkus zu begeben. Der hat den Namen auch voll und ganz verdient, das steht schon nach wenigen Minuten fest. Ein wahres Sammelsurium sehr skurriler Gestalten. Da alle "Lebewesen" hinter Schloß und Riegel sitzen, ergreifen schließlich die siamesischen Zwillinge das Wort, sind sie doch die einzigen, die sich einigermaßen frei bewegen dürfen.

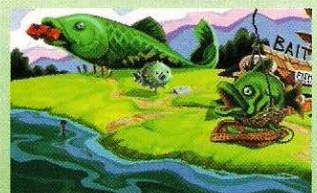
Ohne weit vom Thema abzuschweifen, erklären sie Sam und Max, daß sich die Hauptattraktion, ein leibhafter Bigfoot namens Bruno, aus dem Staub gemacht hat. Das ist allerdings längst nicht alles, denn zu allem Überfluß hat das zottelige Urtier auch noch Trixxie, das Mädchen mit dem Giraffenhals, entführt. Damit ist die Handlung auch schon knapp umrissen, denn die beiden Aushängeschilder des Zirkus müssen binnen kurzer Zeit wieder an ihren angestammten Platz gebracht werden.

It's Showtime

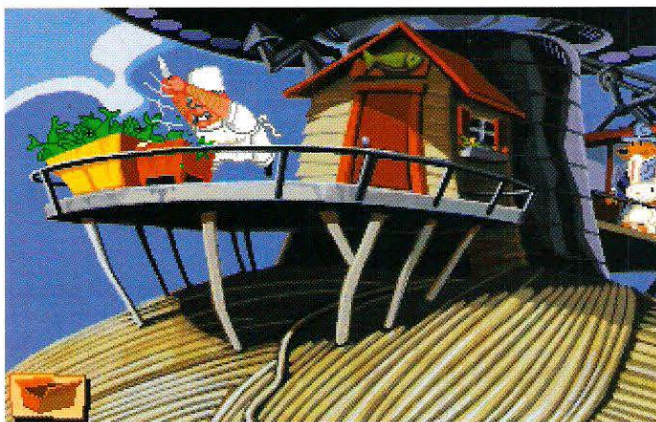
Obwohl das neue LucasArts-Adventure in erster Linie durch die starken Texte begeistern kann, ist die grafische Ausarbeitung kaum schlechter ausgefallen. Hier zwei besonders lustige Sequenzen.



Nachdem Sam die beiden Stromkabel an das Fernrohr angeschlossen hat, durchfährt ihn ein gewaltiger Stromschlag. Da Max sein bester Freund ist, möchte er ihm diese Erfahrung auf keinen Fall vorenthalten.



Sam und Max strampeln gemeinsam in die Fischfigur, geben sich ein paar gekonnte Haken und schon liegt der Fisch im Wasser. Darauf schnappt sich Max die Angelrute und nach einem kurzen Gefecht liegen beide zusammen mit dem Fisch abholbereit auf dem dafür vorgesehenen Platz.



Fischers Fritze schlitz grüne Fische. In diesem Spiel gehört das noch zu den harmlosen Szenen.

Neue Steuerung

LucasArts hatten bislang immer wieder auf die gleiche Benutzeroberfläche zurückgegriffen, die schon bei ihrem ersten Erfolg "Maniac Mansion" in groben Zügen vorhanden war. Jetzt geht der Adventure-Profi aber einen neuen Weg. Wie bei Sierra-Spielen kann nun mit der rechten Maustaste eine Funktion ausgewählt werden und in einer schmuddeligen Schachtel befinden sich alle Gegenstände. Bemängeln kann man da selbstverständlich überhaupt nichts, haben sich doch beide Systeme in der Vergangenheit als geradezu brillant erwiesen.

Für Anfänger oder Profis?

Die Antwort auf diese Frage kann nur lauten: für beide! Profis werden sicherlich sehr viel schneller auf die Lösung eines Rätsels kommen und auch alle evtl. nützlichen Gegenstände auf einen Blick erfassen. Blutige Anfänger müssen sich erst an das etwas abstrakte Denken gewöhnen, das allerdings bei Sam'n'Max längst nicht so stark im Vordergrund steht wie beispielsweise bei Day Of The Tentacle oder Lost In Time. Für beide Gruppen gilt: der Spielspaß steht im Vordergrund und nicht die Herausforderung, das Spiel möglichst schnell durchzuzocken. Lachen ist angesagt!

Grafik und Sound

Wenn man den Namen LucasArts hört, steckt man seine normalerweise seine Erwartungen gleich ein paar Stufen höher. Niemand hätte wohl gedacht, daß man ein ausgezeichnetes Spiel wie Day Of The Tentacle noch einmal übertreffen kann. LucasArts bzw. Sam'n'Max macht das scheinbar Unmögliche hingegen möglich! Witzige Animationen, gepaart mit den hervorragenden Hintergrundgrafiken, machen Sam'n'Max fast schon zu einem spielbaren Comic. Die melodischen Musikstücke und tollen Soundeffekten unterstützen diesen Eindruck.

Fazit

Sam'n'Max ist jedem Comicfan dringend ans Herz zu legen. Die witzigen Bildschirmtexte wurden in der deutschen Version komplett übersetzt und sogar die englische Sprachausgabe wurde diesmal berücksichtigt und neu eingesprochen. Der Aufwand hat sich gelohnt, denn selten hat ein so perfektes, lustiges und zugleich packendes das Licht der Spiele-Welt erblickt. Wer auf derben und sarkastischen Humor steht, darf sich dieses Spiel auf keinen Fall entgehen lassen.

Oliver Menne ■

Stunts, Stunts, Stunts

Mit spektakulären Szenen wird nicht gegeizt. Manchmal liegt die Vermutung nahe, daß aus diversen Polizei-Komödien abgekupfert wurde, doch die meisten Sequenzen sind wohl den Gehirnen der Programmierer entsprungen.



Ein Kinderkarussell mit Folgen. Es beginnt damit, daß sich die beiden blauäugigen Polizisten kopfüber



anketten lassen. Dann ist die Show perfekt, denn das Karussell dreht sich mit atembere-



raubender Geschwindigkeit, so daß selbst hartgesottene Gestalten wie Sam und Max die Segel streichen müssen.



Wäre Sam nicht schon Privatbulle, so hätte ihn mit Sicherheit ein Job bei einer Stuntman-



Truppe gereizt. Die hammerstarke Ausparkaktion weckt gewisse Erinnerungen



an den ersten Film der Police Academy-Reihe. Alle Achtung, Herr Wachtmeister!

SPECS & TECHS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 10 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Comic als Vorlage

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
LucasArts

RANKING

Simulation

92%	90%	85%	93%
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß

Spieleranzahl 1

Handbuch deutsch

Spiel deutsch

Kopierschutz normal

Aufschwung Ost

Im Osten viel Neues

Der wirtschaftliche Aufschwung in den neuen Bundesländern hat schon vielen Politikern Kopfzerbrechen bereitet. Sunflowers, ein brandneues Softwarehaus aus deutschen Landen, hat sich jetzt, gute vier Jahre nach dem Fall der Mauer, dieser Problematik angenommen.

Das Ziel ist klar gesteckt: Die neuen Bundesländer müssen möglichst schnell den alten angepaßt werden, denn vor allem aus wirtschaftlicher Sicht gibt es allerhand aufzuholen. Was liegt da näher, als die Rolle des wichtigsten Manns im Staate, des Bundeskanzlers, einzunehmen. So hat man nun alle Möglichkeiten, um den schnellen Fortschritt anzutreiben und alle sozialen Mißstände aus der Welt zu schaffen. Beginnen sollte man mit dem Einsteigerszenario, denn Aufschwung Ost ist einfach zu kompliziert, als daß man es mal kurz in der Kaffeepause zocken könnte. Viele Gesichtspunkte eines Problems müssen bedacht werden, um eine drohende Katastrophe zu verhindern. Dabei können die unterschiedlichsten Szenarien ge-



Die neuen Bundesländer im Überblick. Hier kann man sich sehr schnell die nötige Orientierung verschaffen. Reparaturbedürftige Straßennetze, Atomkraftwerke und Kläranlagen werden natürlich auch angezeigt.

spielt werden. Man kann sich entscheiden, ob man die ständig steigende Arbeitslosenquote gen Nullpunkt drücken, die erheblichen Umweltschäden wieder rückgängig machen oder eines der anderen Probleme lösen möchte. Es ist für jeden Nachwuchspolitiker etwas dabei.

SimCity als Vorbild?

Aufschwung Ost kann sein großes Vorbild kaum verleugnen, denn die starken Anleihen bei SimCity sind vor allem im Bildschirmaufbau und Spielab-

lauf zu offensichtlich. Trotzdem handelt es sich nicht um einen billigen Abklatsch, denn Aufschwung Ost hat eine Menge mehr zu bieten. So muß man bei dieser Wirtschaftssimulation gleich mehrere Städte im Auge behalten und kann sich nicht gemütlich auf eine Stadt konzentrieren. Ständig muß zwischen den hilfsbedürftigen Städten hin- und hergeschaltet werden, um auf der Höhe des Geschehens zu bleiben. Ständig treten neue Aspekte ins Rampenlicht. So benötigt Berlin zum Beispiel dringend Wohnraum, Dresden mangelt es an Arbeitsplätzen und Erfurt braucht unbedingt ein neues Stromkraftwerk. Ob es sich dabei um ein Atom-, Kohle- oder Solarkraftwerk handelt, spielt nur dann eine Rolle, wenn man den ökologischen Gesichtspunkt nicht aus den Augen verlieren möchte. Besteht das Ziel nur

darin, den finanziellen Aufstieg zu bewerkstelligen, so muß mit der Umwelt nicht zimmerlich umgegangen werden. Weitere Ziele sind die Erhaltung der Verkehrswege, eine gute Müllentsorgung und die Ent-



Noch steht Brandenburg im Schatten von Berlin. Als Bundeskanzler liegt es aber in Ihrer Hand...

Das Bauwesen

Bei Aufschwung Ost gilt es nicht nur, das Budget richtig zu verteilen, man muß zusätzlich noch bauunternehmerischen Spürsinn entwickeln.



Post Fabrik

Nur wenige Arbeitsplätze Viele Arbeitsplätze

Häuser Flughafen Wohnraum Image



Berlin kann wie jede andere Stadt entweder aus schwindelnder Höhe oder aus nächster Nähe unter die Lupe genommen werden. Für beides gilt: eine beeindruckende Stadt!



Auswertung	Problemasse	Problemasse
Berlin	1.000.000	1.000.000
Brandenburg	1.000.000	1.000.000
Chemnitz	1.000.000	1.000.000
Cottbus	1.000.000	1.000.000
Dresden	1.000.000	1.000.000
Eisenach	1.000.000	1.000.000
Erfurt	1.000.000	1.000.000
Frankfurt/Oder	1.000.000	1.000.000
Gera	1.000.000	1.000.000
Görlitz	1.000.000	1.000.000
Halle	1.000.000	1.000.000
Jena	1.000.000	1.000.000
Leipzig	1.000.000	1.000.000
Magdeburg	1.000.000	1.000.000
Neubrandenburg	1.000.000	1.000.000
Plauen	1.000.000	1.000.000
Potsdam	1.000.000	1.000.000
Rostock	1.000.000	1.000.000
Schwerin	1.000.000	1.000.000
Stralsund	1.000.000	1.000.000
Suhl	1.000.000	1.000.000
Weimar	1.000.000	1.000.000
Wismar	1.000.000	1.000.000
Wittenberg/Lutherstadt	1.000.000	1.000.000
Zwickau	1.000.000	1.000.000

deckung von Rohstoffen. Außerdem können Fischerei- und Landwirtschaftsbetriebe aufgebaut werden, um zusätzlich Arbeitsplätze zu schaffen. Die wirtschaftspolitische Komponente wird ebenfalls nicht

Anlagen-Informationen	Regierung	Städte-Informationen 2	Haupt-Meist
Stadtname			
Berlin			
Brandenburg			
Chemnitz			
Cottbus			
Dresden			
Eisenach			
Erfurt			
Frankfurt/Oder			
Gera			
Görlitz			
Halle			
Jena			
Leipzig			
Magdeburg			
Neubrandenburg			
Plauen			
Potsdam			
Rostock			
Schwerin			
Stralsund			
Suhl			
Weimar			
Wismar			
Wittenberg/Lutherstadt			
Zwickau			

Anhand dieser kurzen Statistik kann sehr schnell festgestellt werden, wo die Probleme liegen.

Die Regierung

Natürlich müssen nicht nur die einzelnen Städte kräftig investieren, denn Bund und Länder werden ebenfalls kräftig zur Kasse gebeten.

- Eisenbahnlinie** wichtig für Frachtverkehr
- Kläranlage** saubere Wasservorräte
- Straßenbau** primär für Privatverkehr
- Atomkraftwerk** günstige Energiequelle
- Müllkippe** für normalen Hausmüll
- Abrißfirma** Platz für neue Gebäude

vernachlässigt, denn der Spieler muß ebenfalls dafür sorgen, daß der Bundeshaushalt nicht in astronomische Höhen steigt. Dabei sollte man sich immer nach dem jeweiligen Bedarf richten und den Sektor solange senken, bis beide Werte einigermaßen übereinstimmen. Auf diese Weise schafft man sich auch Reserven für evtl. Nötfälle. Grafik und Sound geben wider Erwarten

werden grafisch ansprechend präsentiert. Soundtechnisch kann vor allem der bombastische Sound beim Bau eines Gebäudes begeistern. Die musikalische Untermalung klingt hingegen nur anfangs toll, später wird sie schnell langweilig.

Fazit

Aufschwung Ost ist dem Klassiker unter den Wirtschaftssimulationen durchaus ebenbürtig, so daß es sich vor SimCity nicht verstecken muß. Einige nette Ideen und eine herausragende Spielbarkeit machen dieses Spiel nicht nur für Finanzexperten interessant. Eigentlich kann Aufschwung Ost nur eines gefährlich werden: das baldige Erscheinen von SimCity 2000.

Oliver Menne ■



ein hervorragendes Bild ab. Die einzelnen Gebäude wurden schön gezeichnet, die Landkarte der neuen Bundesländer besticht durch ihre tolle Auflösung und selbst die tollen Statistiken und Auswertungen

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 3 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- benötigt 820 KB
XMS-Speicher

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Sunflowers

RANKING

Strategie	
65%	60%
80%	81%
Grafik	Sound
Handling	Spielspaß

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

Alien Breed

Der Horror beginnt

Nachdem sich Alien Breed auf dem Amiga unlängst zu einem Klassiker entwickelt hat, versucht es nun in einer erweiterten Umsetzung, den PC zu erobern.

Der Interplaneten-Corps (IPC), eine Art Welt-raumpolizei, die im Universum für Recht und Ordnung sorgen soll, hat wieder einmal alle Hände voll zu tun. Eine hochmoderne Raumstation, auf der Wissenschaftler an neuesten Sicherheitssystemen arbeiten, ist von furchterregenden Aliens attackiert worden. Sofort wird eine Weltraumstreife angefordert, die Lage zu erkunden. Im Ein-Spieler-Modus besteht diese Streife aus lediglich einem Einzelkämpfer. Bei zwei Spielern erscheinen hingegen gleich zwei Soldaten auf dem Bildschirm, die simultan gesteuert werden können. Auf der besagten Raumstation angekommen, finden Sie sich in einem komplexen Gänge- und Räumensystem wieder, das aufgrund eines kompletten Stromausfalls nur spärlich beleuchtet ist. Lediglich die lebenserhaltenden Funktionen, wie

z. B. der neuartige "Intex"-System-Computer, sind noch voll intakt.

Die Außerirdischen kommen

Mit der spärlichen Standardbewaffnung begibt man sich nun auf eine gefährliche Suche nach Liften, Terminals und sonstigem noch funktionsfähigem Equipment. Doch unzählige "Aliens" machen mit ihren zum Würgegriff vorgestreckten Armen diese Suche zu einer lebensgefährlichen Odyssee, auf der man mit Munition und Leben vorsichtig umgehen sollte.

Fleißig gebrütet...

Obwohl sich Alien Breed als Amiga-Umsetzung ankündigt, hat sich doch einiges geändert. Neben der deutlich verbesserten Grafik, die mit klappernden Belüftungsschleusen und blinkenden Notlichtern für das nötige "Feeling" sorgt, wurde Alien Breed von sechs auf 18 Levels aufgebauscht. Natürlich darf man von einem Shoot'em Up-Spiel aus

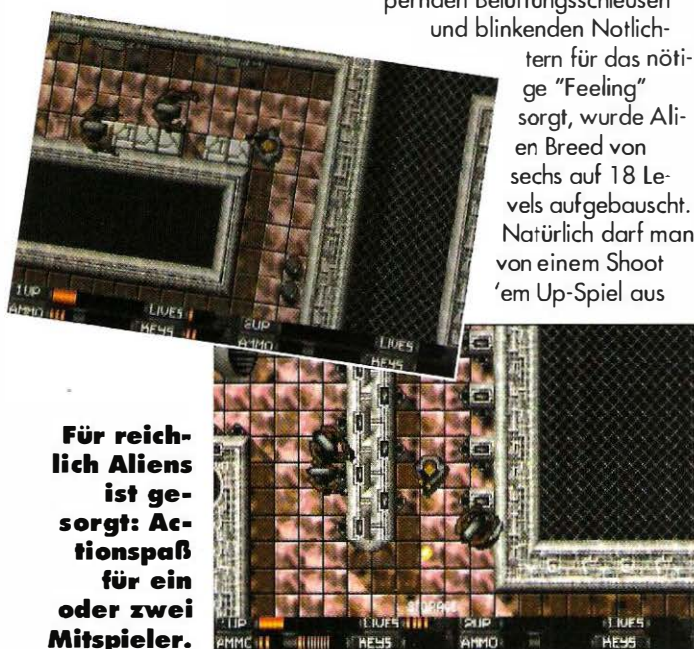
dem Amigazeitalter nicht allzuviel erwarten. Sound und Grafik lassen zwar so etwas wie eine gute Atmosphäre aufkommen, besondere Innovationen sind jedoch nicht geboten. Außer dem Metzeln von Aliens und dem Aufsammeln von Schlüsseln, Munition und Geld ist nicht viel Abwechslung vorhanden. Wer sich jedoch heute noch zu den spartanischen Ballerspielen aus grauer



Die Darstellung der Raumstation übertrifft die Grafik der Amiga-Version.

Vorzeit hingezogen fühlt, wird an Alien Breed sicherlich großen Spaß haben.

Marcus Islinger ■



Für reichlich Aliens ist gesorgt: Actionspaß für ein oder zwei Mitspieler.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 2,1 MB	Roland
MEM640 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
Umsetzung des Amiga-Kultspiels

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Team 17

RANKING

Shoot'em Up			
65%	68%	70%	65%
Grafik	Sound	Handling	Spaß

Spieleranzahl 1-2

Handbuch deutsch

Spiel englisch

Kopierschutz Passwort

Oxyd Magnum

Die Kugel rollt wieder

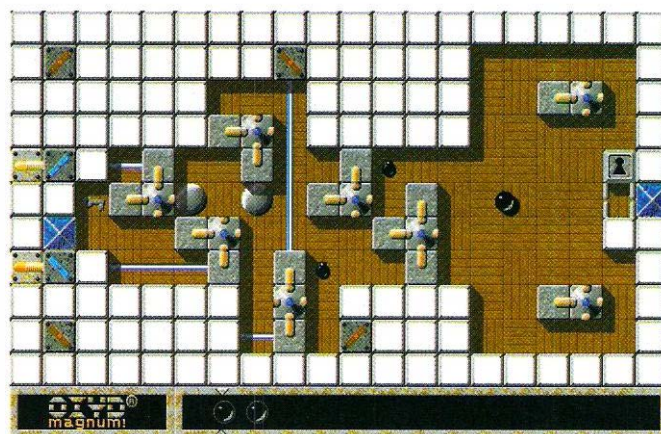
Vor gar nicht allzu langer Zeit machte sich eine damals noch recht unbekannte Firma mit einem simplen Spiel und einem wahrlich unspektakulären Hauptdarsteller einen Namen.

Dem einstigen Oxyd wurde nun ein Beiname verpaßt und schon geht das Geschicklichkeitsgerangel um eine Kugel, die nun durch 100 zusätzliche Levels begleitet werden kann, weiter. Am Spielprinzip hat sich nicht viel geändert, so daß sich eingeschworene Fans keine Gedanken machen müssen, um gleich voll einsteigen zu können. Ziel eines jeden Parcours ist es nun, mit Hilfe der Murren die immer pärchenweise existierenden sog. Oxydsteine durch Berührung zu aktivieren, um in den nächsten Level zu gelangen. Positiv hervorzuheben sind die wieder einmal gelungenen, selbst geschickte Gehirnakrobaten schier zur Verzweiflung treibenden Levels, die weggelassene, nervige Sicherheitsabfrage und das mit Tips für echt schwere Landschaften gefüllte Handbuch. Ebenfalls wieder mit von der

Partie sind die altbewährten Levelcodes, die es dem Spieler ermöglichen, immer wieder dort anzufangen, wo er das letzte Mal aufgehört hat.

Keine Innovationen

Maus-Steuerungs-Umkehrplatten, Sumpflöcher, endlos tiefe Abgründe, zerbröckelnde Bodenfliesen und unsichtbare Mauern kennt man bereits aus dem ersten Teil und die erhofften Neuerungen, die unserer kleinen Murren das Leben schwer machen, sind rar und können an einer Hand abgezählt werden. Grafisch hat sich in dieser Richtung ebenfalls nicht viel getan. Weder unsere kleine Murren noch ihre Umgebung, wie Wasser, Sumpf, die verschiedensten Steinblöcke und Gegner, sind einer grafischen Kur unterzogen worden. Auch am Sound hat



Die altbekannten Laserstrahlen machen es unserer Kugel auch diesmal wieder schwer.

sich leider nichts geändert, so daß beispielsweise immer noch die selben FX-Klänge beim Ableben unseres runden Schützlings an des Spielers Ohr dringen.

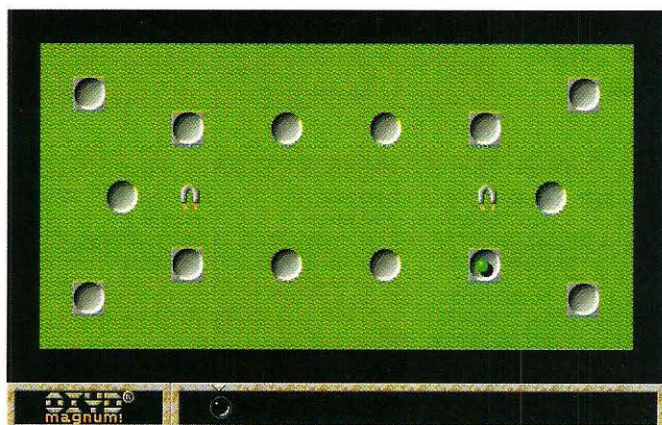
Zwei-Spieler-Modus ade?

Über die eben genannten Punkte kann der Neueinsteiger sowie der eingeschworene Oxydfan jedoch hinwegsehen. Nicht aber über den meiner Meinung nach schmerzlichen und unverständlichen Verlust bei Oxyd Magnum und den größten Pluspunkt seines Vorgängers - der Zwei-Spieler-



Option. Konnte man bei der ersten Version dieses Spiels noch über Modem oder serielle Schnittstelle im Teamwork gleichzeitig die Kugeln qualmen lassen, so ist diese enorm reizvolle Option bei der Magnum-Variante kurzerhand weggelassen worden.

Simon Schmid ■



In Trance sollte man bei den oft recht kniffligen Meditationslandschaften wirklich nicht verfallen.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Kugel-Gimmick liegt bei

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 69,-

HERSTELLER
Dongleware Verlags GmbH

RANKING

Denkspiel

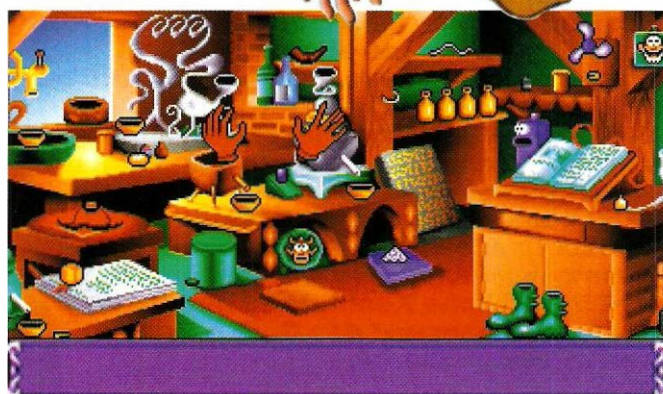


Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

Goblins 3

Journalist auf Abwegen

Die Spiele-Tüftler im französischen Meudon-la-Forêt kennen kein Pardon mit den strapazierten Zwerchfellen der vielen begeisterten Goblins-Anhänger: Zum dritten Mal wird ein Feuerwerk aus verrückten Ideen und gnadenlos kniffligen Rätseln für ausdauernde PC-Denk-sportler abgebrannt.



Never change a winning team - so könnte das Motto von Coktel Vision lauten. Nachdem bereits die beiden Vorgänger bei Presse und Käuferschaft auf breite Zustimmung stießen, hat man

sich auf keine Experimente eingelassen und mit einer nahezu unveränderten Mannschaft Goblins 3 entwickelt. Daß der Name des Spiels um ein weiteres "i" verringert wurde, hat natürlich einen Grund: Statt eines Trios oder Duos gilt es diesmal, nur einen einzigen Goblin durch eine kunterbunte Phantasiewelt zu steuern, um mit der Unterstützung von einer Handvoll kleiner Gehilfen die gestellten Aufgaben zu absolvieren. Es handelt sich dabei um den Journalisten Blount, der

seine Brötchen bei der "Goblins Welt" verdient und ständig auf der Jagd nach den kuriossten Geschichten ist. Daneben sind auch noch der Papagei Chump, die Schlange Fulbert und der Zauberer Ooya mit von der Partie.

Die Story seines Lebens

Seit er denken kann, berichtet der rasende Reporter über einen Konflikt zwischen den Untertanen von Königin Xina und König Bodd. Die beiden Völken streiten sich darum, wem es wohl gelingt, als erster die harten Prüfungen in einem Felsen-Labyrinth zu bestehen und damit für das eigene Land ewigen Wohlstand herbeizuführen. Bislang ist noch jeder Goblin mit Pauken und Trompeten durch den Test gerasselt. Nun überschlagen sich die Ereignisse: Behorn, der Wächter des Labyrinths, hat das Zeitliche gesegnet, seine Tochter Wynnnona ist verschwunden und vom Schlüssel zum Eingang des Irrgartens fehlt auch jede Spur. Das ist die Chance für Blount: Er macht sich auf, den mysteriösen Vorgängen

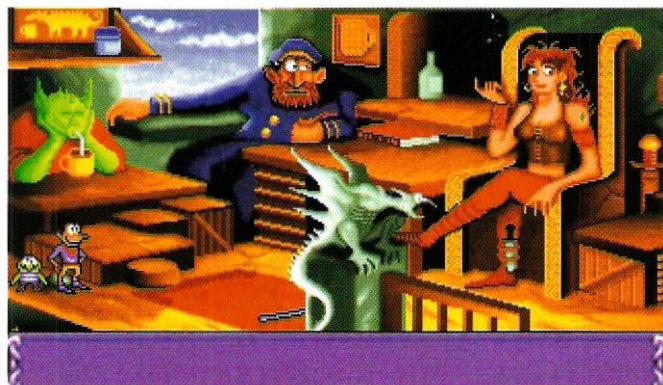
auf den Grund zu gehen und die beiden verfeindeten Regenten zu besuchen. Also wird ein Luftschiff gechartert und die Reise zum Gebirge angetreten. Dummerweise verläßt die Bordcrew in einer Nacht- und Nebelaktion das nur bedingt flugfähige Verkehrsmittel, das zudem ständig an Höhe verliert. Zu allem Unglück wird der Flieger auch noch mit riesigen Steinen bombardiert. Just an dieser kritischen Stelle kommen Sie ins Spiel: Zunächst muß Blount aus seiner luftigen Situation gerettet werden (samt seinem Begleiter Chump), bevor er mit Wynnnona Bekanntschaft schließt, die von König Bodd's Soldaten gefangengehalten wird. Und das ist erst der Anfang!

Probieren geht über Studieren

Erprobte Adventure-Spieler sind gewohnt, daß sich ein Puzzle meist mit logischer Überlegung lösen läßt. Nicht so bei Goblins 3 - ein Beispiel zu Beginn des Spiels mag dies verdeutlichen. Da findet der gute Blount auf seinem fliegen-



Schon erstaunlich, wenn einem die Mohrrüben in den Mund wachsen.



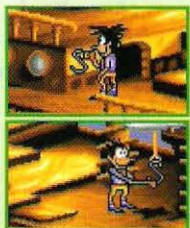
Der geflüchtete Luftschiff-Kapitän findet sich in der Kneipe wieder. Hoffentlich hat er eine gute Ausrede!

Über den Wolken: Der Auftakt im Detail

Für all die bedauernswerten Mitmenschen, denen es bislang nicht vergönnt war, die Goblins näher kennenzulernen, unternehmen wir an dieser Stelle einen kleinen Streifzug durch die erste Etappe der neuesten Version. Wir führen Ihnen beispielhaft vor, um wie viele tausend Ecken ein wackerer Goblins-Abenteurer denken muß, damit seine Versuche Erfolg haben.



Im ersten Level muß Bount das Luftschiff auf möglichst elegante Weise verlassen. In seinem Inventory befindet sich lediglich ein ECU.



Die Schraube, welche den Haken an der Wand befestigt, läßt sich mit der Münze leicht entfernen - und schon ist das nützliche Stück Eisen unser. Diese Errungenschaft hängt der Goblin einfach in die Schlinge über der Öffnung ein. Den Golschläger nehmen wir bei der Gelegenheit auch gleich mit.



Wenn Bount den Knoten an der Reling löst, fällt aus heiterem Himmel ein kleines Säckchen herab, in dem sich der Papagei Chump befindet.



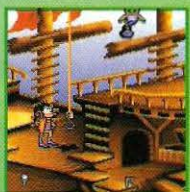
Nur keine Hemmungen: Der Goblin klettert auf den Mast und befördert den Vogel mit einem ungeschickten Schwung per Schläger in ein Loch auf der "Kommandobrücke".



In einer Kiste am Bug befindet sich ein Beutel mit Pfeffer sowie ein "Abfluß-Boy", den wir natürlich mitnehmen. Ein dritter Griff in die Truhe empfiehlt sich nicht - Mausefallen können höllische Schmerzen verursachen!



Goblins kennen kein Erbarmen: Chump wird mit der Saugglocke aus seiner mißlichen Situation befreit.



Wenn das Gewicht am Mast bewegt wird, befördert der Haken einen Regenschirm zu Tage. Alleine läßt sich diese Aufgabe nicht lösen; also läßt man Chump an der Kugel ziehen, während Blount unten bequem den Regenschirm in Empfang nehmen kann.

BITTE UMBLÄTTERN!

Maxi Soft zum mini Preis

Softwarevertrieb Andreas Füllbeck
(0212) 33 18 32 Montag 8 - 19 Uhr
Samstag

IBM PC		IBM PC	
Aces over Europa DV 69,95		Mad News DV 79,95	
Ambush at Sarlinar	DV 84,95	Mig-29 (Mis.Disk Falcon 3.0)	DA 57,95
Anstoß	DV 69,95	Mortal Kombat	DA 64,95
Archon Ultra	DV 79,95	NHL Hockey	DA 79,95
B-Wing (X-Wing Mission 2)	DV 44,95	Pinball Dreams	DA 59,95
Bethayl at Kronidor	DV 79,95	Pirates Gold	DV 89,95
Burntime	DV 79,95	Prince of Persia 2	DA 69,95
Comanche Mission Disk.1	DV 49,95	Privateer	DV 89,95
Day of the Tentacle	DV 84,95	Return of the Phantom	DV 99,95
Der Schatz im Silbersee	DV 84,95	Sam & Max	DV 79,95
Der Patrizier	DV 79,95	SimFarm	DV 79,95
Dune 2: Battle for Arrakis	DV 64,95	Starlord	DA 99,95
Eishockey Manager	DV 79,95	Street Fighter 2	DA 64,95
Eys of the Beholder 3	DV 79,95	Strike Comm. Speech Pack	DA 37,95
Fields of Glory DA 89,95		Syndicat	DV 79,95
Fire and Ice	DA 54,95	The Lost Vikings	DV 79,95
Flashback	DV 69,95	Turrican 2	DA 69,95
Flugsimulator 5.0	DV 129,95	X-Wing	DA 89,95
Forgotten Castle	DV 79,95	X-Wing Upgrade Kit + Mls.1	DV 64,95
Freddy Pharkas	DV 69,95	CD ROM	
Goal	DV 64,95	7th Guest	DA 129,95
Gunship 2000 Scenario Disk	DA 57,95	Burntime	DV 79,95
Ishar 2: Messengers of Doom	DV 64,95	Day of the Tentacle	DV 89,95
Jurassic Park	DV 69,95	Eric the Unredy	EA 64,95
Kasparovs Gambit	DA 79,95	Freddy Pharkas	DA 79,95
Lands of Lore	DV 64,95	Historyline 1914-1918	DV 64,95
Legend of Kyrandia	EA 79,95	Legend of Kyrandia	EA 79,95
Lemmings 2 - The Tribes	DA 79,95	Rebel Assault	EA 89,95
Lost in Time	DV 89,95	Super Shrike Commander	DA 84,95
Lothar Matthäus Fußball DV 69,95		Turrican 2	DA 64,95
Lotus 3	DA 64,95		

Versandkosten DM 8,- ab 250 frei Nachname + DM 3,- (zzgl. Zahlkarten-gebühr - Express + 8,- DM - Ausland nur gegen Vorkasse + 20,- Versandkosten - Preisänderung und Irrtum vorbehalten - Abholung Es gelten unsere AGB - Spiele mit einem * gekennzeichnet waren vor Druckbeginn noch nicht lieferbar

Versand: Limmingerstr. 18 - 42699 Solingen

DISKETTEN

3.5" DD	<input type="checkbox"/> 10 Stck	8.90	3.5" HD	<input type="checkbox"/> 10 Stck	11.90
	<input type="checkbox"/> 100 Stck	79.00		<input type="checkbox"/> 100 Stck	115.00
	<input type="checkbox"/> 200 Stck	155.00		<input type="checkbox"/> 200 Stck	218.00
	<input type="checkbox"/> 400 Stck	296.00		<input type="checkbox"/> 400 Stck	396.00
5.25" HD	<input type="checkbox"/> 10 Stck	3.90	5.25" DD	<input type="checkbox"/> 10 Stck	7.90
	<input type="checkbox"/> 100 Stck	38.00		<input type="checkbox"/> 100 Stck	75.00
	<input type="checkbox"/> 200 Stck	75.00		<input type="checkbox"/> 200 Stck	145.00
	<input type="checkbox"/> 400 Stck	145.00		<input type="checkbox"/> 400 Stck	279.00

Jede einzelne Diskette bekommt bei uns **1 Jahr** Garantie. Wir arbeiten ohne Umwege direkt mit den Herstellern zusammen. Dadurch kaufen Sie sehr gute Qualität zu absolut günstigen Preisen.

PC-Games 1/94

Sofortbestellung per Tel. 0911 / 268977
per Fax. 0911 / 268973

oder einfach ankreuzen, Anzeige ausschneiden und einsenden an:
Versandkosten nur DM 9.90 bei Nachnahme oder DM 6.50 bei Scheck oder Abbuchung. Auslandsbestellung nur mit Euroscheck (bis DM 400.00) Versandkosten DM 25.00.

Händleranfragen sind willkommen

Henkel & Triebner Disksysteme
Denisstraße 45 90429 Nürnberg Tel 0911/268977 Fax 0911/268973



Nur gemeinsam gelangen die beiden an die Fleischkeule in der Falle.

den Wrack einen wunderschönen Golfschläger. Und siehe da: Mitten auf einer Tragfläche befindet sich ein unschuldiger Golfball, der geradezu danach schreit, mit einem gezielten Schlag irgendeine verrückte

und unvorhergesehene Kettenreaktion auszulösen. Also bringt man Blount in eine günstige Position und hält drauf. Zu aller Überraschung trifft er auch, der Ball verschwindet am linken Bildschirmrand und

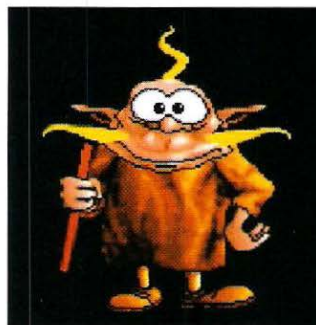


Mit der Boa Fulbert wird das Städtchen unsicher gemacht.

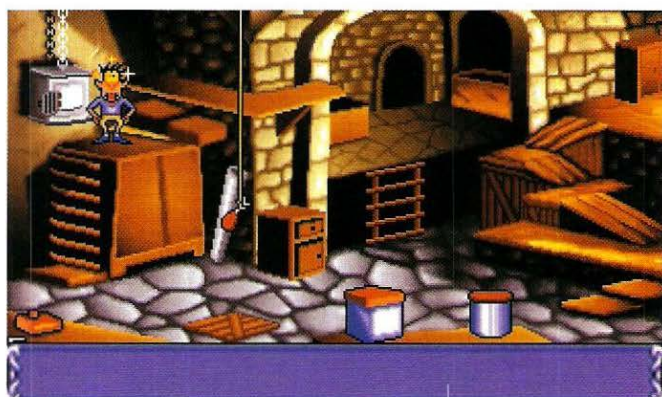
kehrt wie ein Bumerang auf der rechten Seite zurück, um - zack! - dem armen Reporter eins überzubraten. Und dies ist nicht die letzte Gelegenheit, bei der unser Anti-Held gepiesackt wird. Die Programmierer haben sich einen regelrechten Spaß daraus gemacht, an sich "vernünftig" erscheinende Handlungsschritte mit einem vernichtenden Ergebnis zu strafen. Oder würden Sie nicht bei einem Fallschirm-Rucksack zugreifen, der neben dem Golfball liegt und mit dem man ganz bequem abspringen könnte? Gute Idee - wenn nicht vorher ein Felsblock Ihren fliegenden Untersatz um einige Zentimeter verkürzen würde ...

Auf der Höhe der Zeit

Goblins 2 konnte als eine der wesentlichen Neuerungen gegenüber Goblins einen um Klassen besseren Soundtrack vorweisen. Auch diesmal werden Soundkarten-Besitzer nicht enttäuscht: Eine Vielzahl an abwechslungsreichen Musikstücken geben dem gelungenen Spiel den letzten Schliff. Die absoluten Highlights von Goblins stellen aber zum wiederholten Male die unerreicht komischen Animationen dar. Der Erfindungsreichtum und Humor der Cocktail-Vision-Mitarbeiter scheint keine Grenzen zu kennen. Saubere Scrollings und farbenprächtige Hintergrundgrafiken (320 x 200 Bildpunkte bei 256 Farben) schaffen die Rahmenbedingungen für ungetrübten Knobelspaß. Die trickfilmartigen Se-



Dieses putzige Kerlchen namens Ooya hilft Wynnona in einer brenzlichen Situation.

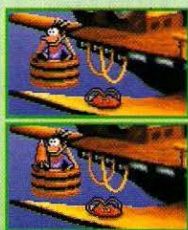


Sobald Blount den Mondkasten aufschließt, verwandelt er sich in einen Werwolf.

Fortsetzung von S. 45 Der Auftakt im Detail



Nun wäre es noch ganz praktisch, wenn man an den Zahn herankommen könnte, der sich auf der "Galeerenfigur" befindet. Da trifft es sich gut, daß eine Bodenplatte einen kleinen Mechanismus in Gang setzt: Sobald einer der beiden darauf zu hüpfen beginnt, schnellt eine Hand des Holzkörpers nach oben. Auf diese Weise kann sich Blount auf den Kopf der Figur katapultieren, dort das scharfe Teil an sich nehmen und sich mit einem eleganten Sprung nach unten retten.



Soll der Papagei doch schauen, wie er nach unten kommt! Blount begibt sich stattdessen in das "Rettungsboot" (ein Faß, das am Rumpf des Schiffes hängt). Eine Landung in einer solchen Tonne könnte recht unangenehm werden, falls man keine Möglichkeit findet, den Fall zu verlangsamen. Aber wozu haben wir denn einen Regenschirm - und zufällig ist auch eine kleine Öffnung vorhanden, in die man den Gleiter einhängen kann.



Letzte Amtshandlung wird das Durchtrennen des Stricks mit dem Zahn sein. Das Faß samt Inhalt bewegt sich Richtung Erde und damit ist die erste Etappe absolviert - guten Flug!



Statement

mor, die Goblins 3 zu einem Festival der guten Laune werden läßt. Allerdings bedarf es schon einiges an gutem Willen und viel Ausdauer, um die kleinen Gemeinheiten zu meistern, die Sie an jeder Ecke erwarten. Neulinge seien gewarnt: Wie schon der Vorgänger ist Goblins 3 trotz der putzigen Grafik alles andere als ein Kinderspiel - selbst routinierte Rätselknacker werden es nicht einfach haben!

Wenn Sie stolzer Besitzer eines entsprechenden Laufwerks sind, dürfen Sie sich bereits jetzt auf die CD-ROM-Version freuen. Respekt vor Muriel Tramis (neben Roberta Williams eine der wenigen Damen im Softwaregeschäft) und ihrem Team, die mich - mal wieder - für einige Nächte um meinen Schlaf gebracht haben.

Petra Maueröder ■

Versandkosten: Vorkasse 6,- UPS 14,- Nachnahme 9,- plus Nachnahmegebühren, Ausland nur gegen Vorkasse per Eurocheck plus 20,- Porto, ab 200,- portofrei. Preiskorrekturen und Irrtümer vorbehalten. Preisliste kostenlos anfordern

FRONTIER

ELITE II

Nach langen Jahren des Wartens ist es endlich soweit: Privateer, Wing Commander und X-Wing müssen sich warm anziehen. Der Grund für diese Störung im Weltraumspielesektor ist ein Spiel, das mit vielen Jahren Verspätung erschienen ist: ELITE II - FRONTIER!

Schon 1984, mit anderen Worten "in der Computersteinzeit", ist Elite auf dem in Deutschland gänzlich unbekannten BBC-Micro erschienen. Erst einige Jahre später, als die C64-Version auf den Markt kam, wurde Elite auch in Deutschland bekannt und fast über Nacht zu einem Hit! Seit dieser Zeit nun warten Elite-Fans auf der ganzen Welt auf den Nachfolger, der die weni-

gen Fehler und Unzulänglichkeiten des Kultspieles ausmerzen würde. 1993, neun Jahre nach dem Erscheinen von Elite ist es endlich soweit: Elite II - Frontier ist erschienen! Elite II spielt in der fernen Zukunft. Wir schreiben das Jahr 3200. Sie sind der Enkel von Commander Peter Jameson, dem Mann, der in Elite mit Ihrer Hilfe hoffentlich den Status "Elite" erreicht hat. Commander

Peter Jameson ist tot. Ihr Großvater starb bei einer Auseinandersetzung über eine Ladung Diebesgut. Doch vorausschauend wie er war, hat er ein Testament aufgesetzt, in dem er jedem seiner Enkel ein kleines Raumschiff und etwas (wenig!) Geld hinterlässt. Nun liegt es an Ihnen, sich als Händler, Söldner, Killer, Entdecker, Postbote oder als Mischung aus mehreren dieser Berufe durch das

Weltall zu schlagen (und natürlich dahin zu gehen, wo vor Ihnen noch kein Mensch war!)

Aller Anfang ist schwer...

Am Anfang war nicht das Licht, sondern die schwere Frage, von wo aus man sich in das Abenteuer werfen möchte. Zur Auswahl stehen die Raumstation Lave, die Elitefans bestimmt

wie-
der an-
dere wol-
len Informa-
tionen bekom-
men. Je nach Gefah-
renstufe der Missionen
werden Sie natürlich mehr
oder weniger schlecht be-
zahlt.

Wenn Sie sich für eine der Mis-
sionen interessieren, können Sie
Ihrem Auftraggeber noch diverse
Fragen stellen, um vielleicht
doch noch genaueres über die
Hintergründe der Mission zu
erfahren. Denn je besser der
Job bezahlt ist, umso größer ist
die Gefahr, daß diverse, gut
bewaffnete Raumschiffe etwas
dagegen haben, daß die Missi-
on erfüllt wird.

noch
bestens
bekannt
ist, sowie
unser heimischer
Mars oder der Planet
Merlin im Ross 154 Sy-
stem. Wie schon aus dem Vor-
gänger bekannt, muß man sich
zuerst mit etwas Handel genü-
gend Geld verdienen, um sein
Raumschiff überhaupt einmal
auf einen technischen Stand zu
bringen, der einen Raumkampf
erst erlaubt. Neben dem Han-
del ist aber auch das Ausführen
diverser Aufträge sehr lukrativ.
Personen sollen ermordet wer-
den, andere wollen auf entfernte
Planeten gebracht werden,

Schlaraffenland

Mit dem teuer erwirtschafteten
Geld lassen sich, wie schon aus
dem Ur-Elite bekannt, diverse
Verbesserungen für das eigene
Raumschiff kaufen. Die übli-
chen Waffen, die von regel-
rechten Tätowierlasern bis zur

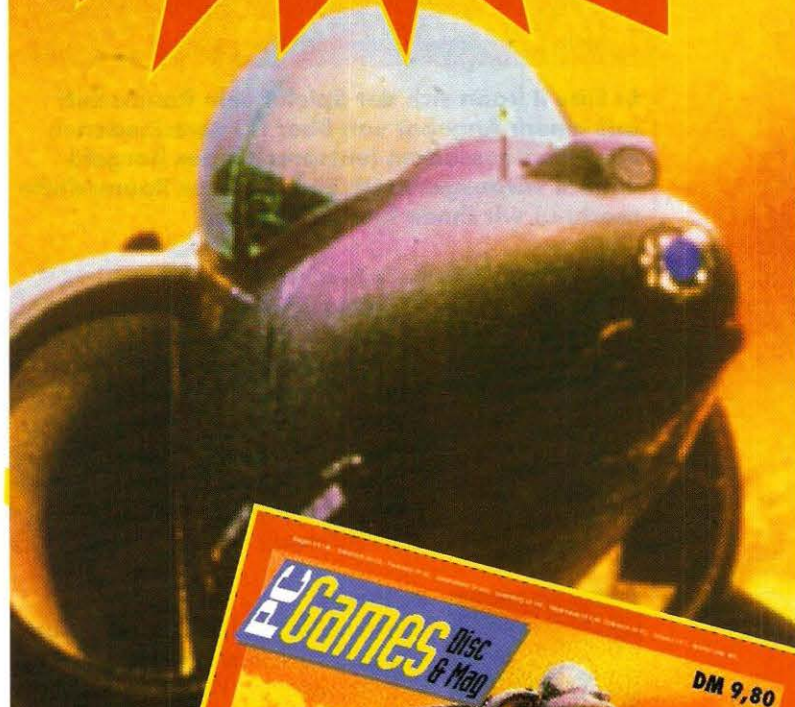


Die Karten des Universums sind sehr detailliert.



Grafisch hat sich einiges getan.

Damit bist Du unschlagbar!



Games Disc & Mag **DM 9,80**

SONDERHEFT

SIMULATIONEN

Die besten PC-Simulationen im großen Test

Die besten PC-Simulationen im Test - das 2. PC Games Sonderheft. Für Spieler und Technikbegeisterte. Ob Pilot, Motorsportler oder Hobbysegler, in diesem Sonderheft werden nicht nur die besten PC-Simulationen ausführlich vorgestellt, sondern auch Einblicke in die Welt der professionellen HighEnd-Simulationen der Marine, Luftfahrt und der Automobilindustrie gewährt.

Außerdem:

- eine Übersicht aller gängigen Steuergeräte, Joysticks etc.
- Alternativen auf dem Shareware-Markt
- die ideale Hardware
- Spiele im Netzwerk: Multiplayer-Simulationen

DM 9,80

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon, aus-
schneidet, auf ein Postkarte
klebt, an folgende Adresse
richtet: **COMPUDEC VERLAG,**
Kennwort "Mitmachen und
Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34,
90 451 Nürnberg, und abschickt
(Absender nicht vergessen!), der
nimmt an der Verlosung von **10**
BASKET-BALL-SETS (siehe
Abbildung) teil. Einsendeschluß ist
der: **28. Februar 1993.** Der
Rechtsweg ist ausgeschlossen.
PGSH PG

Jetzt im
Zeitschriften-
handel erhältlich!

Ein paar Raumschiffe...

In Elite II kann sich der Spieler sein Raumschiff aus einem Angebot von über 30 verschiedenen Modellen aussuchen (entsprechendes Bargeld einmal vorausgesetzt!). Einige dieser Raumschiffe möchten wir Ihnen hier vorstellen:



1. Cobra Mk I

Die Cobra ist eines dieser billigen Raumschiffe, die sich sowohl für den Händler wie auch für den nicht zu anspruchsvollen Söldner eignen. Zwei verschiedene Waffen können an der Cobra angebracht werden, der Hyperdrive kann maximal Klasse 3 sein und die Beschleunigung ist maximal 16.1 Erden g. Gutes Mittelmaß!



2. Lifter

Wer den Lifter kauft, ist eigentlich selber schuld. Er kann nicht bewaffnet werden, kann nur mit einem Hyperdrive der Klasse 1 ausgerüstet werden und hat eine Beschleunigung von lächerlichen 4 Erden g.



3. Interplanetary Shuttle

Um gleich bei den nicht so empfehlenswerten Schiffen zu bleiben. Das Interplanetary Shuttle kann, wie der Name schon sagt, nicht mit einem Hyperdrive ausgestattet werden und ist gerade noch für den Waren- bzw. Personentransport zwischen zwei naheliegenden Raumhäfen brauchbar.



4. Adder

Die Adder ist ein billiges Transportschiff; sie beschleunigt zwar schneller als die Cobra Mk I, verfügt dafür aber leider nur über eine Waffenbefestigung und keine Raketenabschußrampen.



5. Viper Defence Craft

Die Viper Defence Craft ist ein kleiner Killer. Sie verfügt zwar wie die Adder nur über eine Waffenhalterung, dafür ist sie aber mit vier Rakenträgern ausgestattet. Nicht unbedingt das Raumschiff, das man sich als Gegner aussuchen möchte, noch dazu, da sie eine Beschleunigung von 24.2 Erden g hat und sich nicht so leicht abschütteln läßt.



6. Lion Transport

Der Lion Transport ist eines der größten Schiffe im Spiel. Eine Mannschaft von vier Leuten wird benötigt, um diesen Riesen steuern zu können. Er ist mit drei Lafetten, acht Rakenträgern und einem Hyperdrive bis Klasse 5 auch gut ausgestattet. Lediglich die geringen 5.0 g Beschleunigung sprechen gegen ihn.



Megakanone à la Todesstern reichen, fehlen genauso wenig wie diverse Lebensrettungssysteme, Kühlkörper für die Antriebssysteme, ECM-Systeme und Energiebomben.

Auch die schon bekannten Hyperdrives werden in Elite II weiterhin eingesetzt. Eine weitere Neuerung in Elite II sind die sogenannten Hypersprungwolken-Analysatoren. Jedes Schiff hinterläßt bei einem Hypersprung eine weithin sichtbare Wolke. Mit dem genannten Gerät läßt sich das Ziel des eben gesprungenen Raumschiffs herausfinden, um es, einen entsprechend starken Hyperdrive vorausgesetzt, entweder zu verfolgen oder gar zu überholen. Vor allem für Piraten ist das Gerät eine wahre Wonne, da große, langsame Schiffe so gut wie keine Chance mehr haben zu entkommen.

Neu in Elite II ist auch das Steuerungssystem. Anstatt wie in Elite, Privateer oder X-Wing auf das typische Flugsimulatorsystem zurückzugreifen, wurde ein vollständig neues, der "Realität" entsprechendes Schubsystem genutzt. Der Hauptantrieb

kommt hinten aus dem Raumschiff, mit Düsen an den Seiten wird lediglich die Lage des Schiffes im Raum geändert, um so langsam in eine andere Richtung schwenken zu können. Bis man sich an dieses System gewöhnt hat, werden viele Stunden vergehen (und viele Raumschiffe in den Tiefen der irdischen Meere entschwinden!), aber wenn man sich daran gewöhnt hat, möchte man es nicht mehr missen.

Steuern kann man das Raumschiff je nach Wunsch nach der üblichen Methode, wie sie in eigentlich jedem Flugsimulator genutzt wird, oder nach der alten Elitetechnik, in der die Seitwärtsbewegungen lediglich ein Drehung des Schiffs verursachen.

Vektormodelle


Grafisch setzt Elite II wieder voll auf die Vektorgrafik. Alle Planeten, Raumschiffe, Städte und Raumstationen bestehen aus detaillierten Vektorgrafiken, die teilweise noch mit Textures überzogen wurden. Die Grafik



So schön die Planetenoberflächen auch sind - man kann die Gebäude leider nicht erkunden.



Statement



Bei Frontier schieden sich in der PC Games-Redaktion die Geister. Fast jeder unserer Redakteure war seinerzeit wochenlang von Elite an den C64 gefesselt. Während ein Grüppchen um Lars Geiger von der Fortsetzung hellauf begeistert war, kann ich dem Spiel nur sehr wenig abgewinnen. Bei der unrealistischen bonbonfarbenen Grafik fängt es an und beim Umfang von nur 600 KByte geht es weiter:

Für mich ist Frontier keinesfalls die erhoffte Weiterführung dieser revolutionären Spielidee. Da sich an der Handlung im großen und ganzen nichts geändert hat, der Sound in die Hose ging und es von anderen Herstellern gute Alternativen (Privateer oder Starlord) gibt, kann ich nur raten: Erst vorführen lassen, dann kaufen!

Thomas Borovskis

Thomas Borovskis

ist trotz einer teilweise erschlagenden Detailfülle sehr schnell.

Statement

Nachdem ich die Verpackung regelrecht an mich gerissen hatte, kam eine erste Ernüchterung: Meine Güte, was sind das für Bildschirmfotos, hat David Braben vielleicht zuviel in einem Bonbonsshop gejobbt? Das ganze Spiel besteht aus grellen, für den Weltraum eher untypischen Farben. Doch nachdem ich Frontier angespielt hatte, war alles verloren. Mein Rechner wurde dauergestestet, meine Festplatte wurde nicht mehr gebraucht (Elite II kann von Diskette gespielt werden!) und warum ich mehrere MByte Speicher eingebaut hatte, wurde mir immer schleierhafter. Grafik und Sound können natürlich nicht mit Privateer mithalten, dafür macht Frontier aber einfach auf Monate süch-

tig. Unzählige Raumstationen und Planeten gilt es zu erforschen, über 30 verschiedene Raumschiffe können gekauft und aufgerüstet werden. Frei nach dem Motto: "Hier vielleicht noch einen stärkeren Laser, dort vielleicht noch ein besonders starkes Militärtriebwerk, oder kauf ich mir doch lieber gleich ein größeres Raumschiff?"

Ach ja, ob ich Elite II empfehlen kann? Nein, denn entweder verlieren Sie Ihren Job oder schaffen das Abitur nicht oder Frau/ Mann/ Freundin/ Freund zieht schmolldend von dannen. Wenn Sie sich Ihr Leben nicht ruinieren wollen, lassen Sie die Finger von Elite II - Frontier!

Lars Geiger ■

SPECS &

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
MEM 585 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- 2 MB RAM
erforderlich

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Gametek

RANKING

**Spieleranzahl** 1

Handbuch deutsch

Spiel deutsch

Spiel	0202537
Kategorie	1

Kopierschutz normal

HAPPY ☺️ SOFT

59154 Kamen • Postfach 1131

Telefon: 02307/13241

Fax: 02307/22775

Für Sie am Telefon: Kario Demand

Geschäftszeiten:

Mo-Do 9-17 Uhr, Fr 9-15.30 Uhr

	PC	AMIGA		PC	AMIGA		PC	AMIGA
1869	78-DV	66-DV	GoSimulator	79-DH		RailroadTycoon	39-EV	
A-Train	90-DV	72-DH	Goal 1	59-DH	55-DH	Railway Challenge	66-DV	
-Construction Set	42-DV	42-DV	Goblins 2	84-DV	66-DH	Rainbow Collection		27-DH
Acas over Europe 0	74-DV		Goblins 3	78-DH	66-DH	Reactor 1.5kies	45-DH	45-DH
Ali Combat Class.	78-EV		Grand Prix unlimited	59-DH		Red Baron	66-DV	
Alien A 329 Amer.	64-DV	64-DH	Hardcore 1	78-DV	66-DV	Micro Disk 1	65-EV	
Alien Breed 2		48-DH	Hardcore 3	66-EV		Return to Phantom	90-DH	
Alien Breed	54-DH		Harrier Jump Jet	96-DH		Return to Zarc	78-DH	
AlienBreed SE92		25-EV	Hatrickit	78-DV	66-DV	ReXebula	39-DH	
AlienBreed Dark	84-DV		Height command	78-DH	59-DH	Ringworld Revenge	66-DH	
Alone in the Swamp			Hired Guns	81-DV		Rise of the Dragon	39-DH	
Ambermoon		78-DH	HistoryLine 14-18	66-DV	66-DV	Robocorp 3		59-DH
Ambush of Sorinor	84-DH		HOI		42-DH	Sam+Max	72-EV	
Amnos	66-DV		Hook	29-DV	68-DV	Senario	66-DV	
Aquatic Games		57-DH	Human Race Standal	49-DV	40-DH	Schneitz Silbersee	84-DH	78-DH
AssassinsEdit.		27-DH	Humans	40-DH		Sea Turtle	84-DH	
Ausgangspunkt Edit.	65-DV	60-DV	Hyperspace	29-DV		Sea Soccer 92/93	53-DH	48-DH
Ausgangspunkt Edit.	90-DH	66-DH	Ilse	78-DV		SeaQuest Gold 2		
Battle Chess 4000	65-DH		Incredible Deluxe	72-DV		Shadow at Camel	78-DH	
Battle Quest	72-DH		Incredible Machine	66-DV		Shadowcaster	84-DV	
-BattleShip Data 2	48-DH	48-DH	Indians Jones 4	84-DV	79-DV	Sherlock Holmes	78-DV	
Bazooka Sue	78-DV	78-DH	Ishtar 2	60-DV	54-DH	Shuttle	39-DH	39-DH
Betrayal at Alondor	75-DV		JackNicklaus Golf	32-DH	32-DH	Silent Service 2	78-DH	78-DH
Big Sea		60-DH	Jimmy White Snook	69-DH		Silverball	54-DH	
Blaster		48-DH	Jordan in Flight	78-DV		SimAnt	78-DH	78-DH
Blasphemy	19-DH		Jurassic Park	66-DV	54-DV	Sim City Deluxe	78-DH	78-DH
Body Blows	54-DH		Kangaroo Gambit	79-DH		Sim Earth	84-DH	78-DH
Body Blows Galact.		48-DH	Kings Quest 6	66-DV	66-DV	SimFarm	78-DH	
Bomb Bomber	32-DH	32-DH	Kings Quest 6	89-DV	60-DV	SimLife	78-DH	78-DH
Burial of the Dead	68-DH	54-DH	Krups Farm House	54-DH		Simon the Sorcerer	84-DV	68-DV
Bundel Moon Part 2.0	66-DV	66-DV	Land of Lore DV	59-DV		Skater 92	60-DV	
Burning Steel	78-DV		Laura on Bow 2	66-DV		Sorcerer Kid	59-DH	
-Data 1 America	36-DV		Legends of Xyandia	66-DV	66-DV	Space Hulk	84-DH	66-DH
-Data 2 Superschl.	36-DV		Lessor's Larry 6	66-DV		Space Legends	72-DH	66-DH
Burntime	78-DV	66-DV	Leisure's Larry 6	74-DV		SpaceWolf 1.4 Camp	79-EV	
Castles	66-DH	60-DH	Lemmings 2	78-DH	59-DH	Space Quest 4	56-DV	59-DV
-Data Disk	30-DH	30-DH	Let Money Loose LA	39-DV		SpaceQuest 5	66-DV	
Castles 2			LHX Attack Chopper	39-DH		Spacewar! Deluxe	39-EV	
Chaos Engine		49-DH	Links 386 Pro	89-DH		Special Forces	79-DV	39-EV
Christoph Columbus	78-DV	72-DV	Loons 2 (1986)	45-DH		Speedball 2	25-EV	
Crusier X Air Combat	66-DV		Loose Beach(386)	45-EV		Speedball 2	89-DH	75-DV
Civilization	90-DV	75-DV	Love Heart		54-DH	Starlord	85-DH	
Comanche	84-DV		Luxation	59-DH	54-DH	Steel Empire	59-DH	59-DH
-Mission Disk 1	48-DV		Lords of Power	78-DV	72-DV	Steel Fighter 2	59-DH	54-DH
Combaltair Patrol		59-DH	Lords of Time		39-DH	Strike Commander	84-DH	
CoolSpot		54-DH	Lost in Time	84-DV		-Speech	42-DH	
CoolWorld	72-DH	66-DH	The Last Viking	78-DV	66-DV	-Tact Operation 2	39-DH	
Crazy Spots Footb	66-DH	54-DH	Luther Moritius	66-DV	59-DH	Striker	66-DV	
Crusaders of Dark	84-DV		Lulus 3	60-DH		Strip Poker 2	79-DH	79-DH
Cystals & Endoria	78-DV	66-DV	Lulus Compil(1-3)		54-DH	Stronghold	66-EV	
Dark Queen & Krynn	48-DV		Lord of Tempress	39-DV		Stunt Island	89-DH	
Darkseed 1.5	78-DV	73-DV	MadMax	79-DV	66-DV	Subwar 2050	89-DH	
DSA	76-DV	70-DV	MadTV	79-DV		Subwar 2050	89-DH	
Das-Steinlager	44-DV		MadTV 2	84-DV	72-DV	Syndicate	78-DV	48-DH
DeathKing & Krynn	78-DV	66-DV	Maniac Mansion 2	84-DV		-Data Disk 1	39-DV	59-DV
Delvany Agent		72-DV	MangiaLand	25-DH		Take a Break PinP	66-DV	
Deluxe P.A.S. ACA	186-DV		McDonald Land	54-DH	35-DH	Tarf Force	90-DH	
Der Patrizier	78-DV	78-DV	Microg.MasterGolf	90-DH	39-DH	Teardown Thomas		39-DH
DeserStrike	66-DH	60-DH	Might and Magic 3	78-DV	66-DV	Terminator 2	29-DH	29-DH
DieSchnelz-a-Biest	77-DV		Might and Magic 4	78-DV		TFX	84-DH	
Die Siedler	78-DV	78-DV	Might and Magic 5	84-DV		Theatreof Death		60-DH
Discovery	29-DH		Monkey Island 2	78-DV	78-DH	Theatreof War	59-DH	
Dogfight		69-DH	Morph	49-DH		Tenardo	79-DH	
Double Dragon 3		25-DH	Mortal Kombat	60-DH	54-DH	Tenarocraft	54-DV	54-DV
Bravada	78-DH		Narcosis	79-DH	66-DH	Tenarocraft	60-DH	
Dune 2	60-DV	54-DV	NHL Hockey	78-DH		Traps n Treasures	45-DH	49-DH
Dungeon Master	59-DV		No Second Price		57-DH	Turrium 3		59-DH
DungeonM./Chaos 5		60-DH	On the Road	60-DV	60-DV	UGH!	29-DH	29-DH
Dyna Blaster	66-DH	60-DH	One step beyond	48-DH	48-DH	Ultima 7	78-DV	
Dynaloch	66-DV	54-DV	Overdrive	49-DH	49-DH	Ultima 7 S&P 1.5	78-DH	
EaQuest	39-DH		Packisland	66-DH	60-DV	UltimaVIISeed	42-DH	
Eschekoy Manager	78-DV	72-DV	PackitStrike	64-DV		-Data Disk 1	79-DH	
Elite 2	66-DH	54-DH	Patrol	79-DH		-Speech Arch.Pack	39-DH	
Elysium	66-DH	66-DV	Penthouse Hot Numb	36-DV	36-DV	Ultima Trilogy 2	39-DH	
Empire Deluxe	78-EV		Penthouse Deluxe	54-DV	54-DV	Ultima Underworld	72-DH	
Friends! Deluxe	72-DV	66-DV	Pinball Fantasies	59-DH	48-DH	Ultimate Adventure	60-EV	
Eye of a Beholder 1	79-DV	79-DV	Pinball Fantasies	54-DH		Val for Victory 4	69-EV	
Eye of a Beholder 2	78-DV	78-DV	Pinballs Wizard	21-DH		Year of Darkness	79-DV	
Eye of B&B 3 Disch	78-DV		Pirates Gold	89-DV		Viking Fields	79-DH	60-DH
F 15 Str. Eagle 3	90-DH		Pothead	32-DH	32-DH	Wall Str. Manager	79-DV	
F 17 Challenge		28-DH	Pothead Quest 3	66-DV		Warlords 2	78-EV	66-DV
FairyTales	29-DH		Populr+Promis.Land	39-DH	39-DH	Warrior		
Falcon3.0	90-DH		Populus 2	72-DH	60-DH	Warrior		
-Miss. Disk 2 MIG29	54-DH		Data Disk	30-DH	30-DH	Warrior		
Fallen Empire	84-DV	78-DV	PowerManager	66-DH		Warrior		
Fields of Glory	90-DH		Primer Manager	48-EV		WC 2 & Speech	66-DH	
Fire And Ice	54-DH	48-DH	PrimeMaster	54-DH	54-DH	WC 2 & P 1+2 Zus	49-DH	
Fischback	64-DV	60-DV	Prince of Persia 1	32-DH	32-DH	WWF Wrestling	29-DH	29-DH
Flugsimulator 5.0	128-DV		Prince of Persia 2	67-DH		WWF Wrestling 2	66-DH	60-DH
Foosball Manager	69-DV		Privateer	84-DH		X-Wing	72-EV	
Forgotten Castle	78-DV		Privateer Speech	39-DH		X-WingDG	84-DH	
Formula One GP	90-DH	39-EV	Project X		27-DH	X-WingDG	84-DH	
Freddy Pharkos DV	63-DV		Prophecy of Shadow	79-DV	66-DV	X-Wing Upgrade Kit	72-DH	
Games - Summer Cha	69-DH		Quest for Glory 1	66-DV		Xenobots	59-DH	54-DH
Games - Winter Cha	69-DH		Quest for Glory 3			Ze phm	72-DV	
Galeaxy	69-EV		Qwest		27-DH	Zool	42-DH	42-DH
Galeway 2	60-EV		Railroad Deluxe	79-DH		Zool 2	42-DH	49-DH
CD - ROM			CD - ROM			CD - ROM		
7th Guest		126-DH	INCA 2		108-DH	Micropro		84-DH
Burning Steel		79-DV	Iron Heist		79-DH	Micropro		84-DH
Journal		66-DV	Jurassic Park		66-DH	Return to Zarc		89-DH
CD-Rom Edition 1		39-DH	KingsQuest6		84-DH	Return to Zarc		89-DH
D-Genar+Mario Miss		84-DV	KingsQuest6		69-EV	Spider Cup		66-EV
Der Patrizier		84-DV	Labyrinth of the		79-DH	Second Edition of LW		78-DH
Eye of a Beholder 1-3		79-DH	Lord of the Kings		90-DH	Speech Quest 4		84-DH
Freddy Pharkos		90-DH	Lord of the Kings		90-DH	Super Strike Comm.		84-DH
Goblins 2		96-DV	Lost in time		96-DH	TFX		96-DH
Goblins 3		90-DV	Lucas Art Classic		78-DV	Titanium 2		60-DH
Golden T Comp.		60-DH	Lucas Art Classic		78-DV	Ultimate Edition		96-DH
History Line		108-DH	Lucas Art Classic		84-DH	Ultimate Edition		96-DH
NICA			Lucas Art Classic		84-DH	Ultimate Edition		96-DH

Superpreise

Händleranfragen erwünscht

Superpreise

Versandkosten: 8,- DM, versandkostenfrei bei Bestellungen ab 250,- DM

Lieferung per Nachnahme + 4,- DM + Gebühr für Zahlkarte/Vorkasse

Ausland: zur Vorkasse + 15,- DM Versandkosten - es gelten unsere AGB

* = bei Drucklegung noch nicht verfügbar · Irrtum und Änderung vorbehalten

Space Job

Kaufrausch

Der PC entwickelt sich langsam aber sicher zur digitalen Litfaßsäule. Der neueste Vertreter der Sparte "Werbespiel" kommt aus dem Hause Karstadt.

Die Marketing-Strategen haben ein neues Lieblingsspielzeug: Adventures, Jump & Runs und sogar Simulatoren lassen sich für Reklamezwecke "mißbrauchen". Seit kurzem ist auch Deutschlands Warenhauskonzern Nr. 1 mit von der Partie und möchte damit vor allem junge Leute für einen Ausbildungsplatz im Einzelhandel erwärmen. Neben dem Hauptsponsor tauchen auch die Signets von sechs anderen bekannten Marken im Spiel auf.

Vom Azubi bis zum Boss

Ziel des Spiels ist es, in möglichst kurzer Zeit die Karriereleiter in einer Karstadt-Filiale zu erklimmen und ganz nebenbei auch noch den Partner fürs Leben zu finden. Da sich die ganze Ange-

legenheit im Jahr 2350 abspielt, bewegt man sich per Raumgleiter durch die Galaxis. Auf einer Karte können verschiedene Gestirne angefliegen werden, unter anderem ein Vergnügungsplanet, ein Wohnplanet sowie natürlich der Karstadt-Planet. In der Abteilung müssen Waren einsortiert, Etiketten aufgeklebt, Ladendiebe gefaßt und selbst quengelige Kunden immer höflich und zuvorkommend bedient werden. Profunde Kenntnisse des ungewöhnlichen Space-Sortiments sind dabei von entscheidender Bedeutung. Nach einem anstrengenden Arbeitstag dürfen die gestreßten Lehrlinge Kräfte im Fast-Food-Restaurant oder in der Disco regenerieren. Breiten Raum nehmen auch die zahlreichen Denk-, Karten- und Action-Spielchen ein, die an etlichen Stellen in



Abgezockt: Im Casino wird neben Roulette auch Black Jack gespielt (oben).



die Handlung integriert wurden. Darunter finden sich Abwandlungen von nicht mehr ganz taufrischen Klassikern wie Mastermind, Asteroids, Memory, Sokoban, Black Jack, Klax oder Roulette.

Karriere im All

Space Job ist im großen und ganzen recht ansprechend aufgemacht - vor allem der Sound ist wahrlich nicht von schlechten Eltern, während die Grafik über weite Strecken nicht überzeugen kann. Auch

wenn die Story etwas an den Haaren herbeigezogen scheint, verbringt man doch einige kurzweilige Nachmittage mit diesem Programm. Bezieht man zusätzlich den niedrigen Preis in die Beurteilung mit ein, so erhält man mehr als einen fairen Gegenwert für sein Geld. Quasi als Zugabe bekommen interessierte Schulabgänger nützliche Informationen über das Azubi-Dasein beim Kaufhaus-König.

Petra Maueröder ■



Im Sokoban-Stil muß das Lager auf Vordermann gebracht werden (unten).



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 6 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
2 MB RAM empfohlen

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 25,-

HERSTELLER
Karstadt

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

STOP

Beantwortet die untenstehenden Fragen und gewinnt einen der starken Preise

- 1. Wie heißt das neue Computerspiel, das demnächst vom **LIVECLUB** erhältlich ist???**
- 2. Was möchte der Hauptdarsteller des Spiels gewinnen?**
- 3. Wie kann man das Spiel beziehen?**

Und das gibt's zu gewinnen:



3x WALKMAN



2x MUSICSTATION



5x BASIC INSTINCT VHS

**4x BOOMERANG VHS
3x CD ACE OF BASE
3x TELEFONKARTE**

**5x JAHRESABO
PC GAMES**

**3x RAPPERCAPS
5x CD-UHREN
3x SCHLÜSSELANHÄNGER**

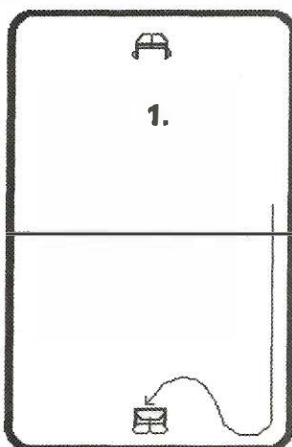
Also schnell die Antworten auf eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben, an die Redaktion schicken (Kennwort: Backstage) und ihr seid bei der Verlosung dabei. Ausgenommen sind Mitarbeiter des Liveclubs und des Computec Verlags. Einsendeschluß ist der 29. Januar 1994.

STARS

WELTHERREN

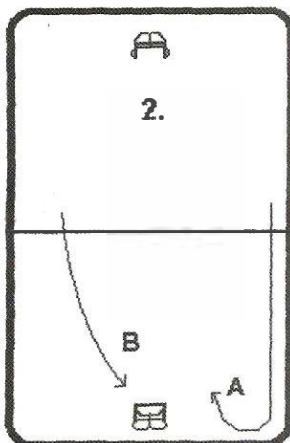
NHL HOCKEY

Sie schießen zu wenig Tore?
Leichter Frust macht sich breit?
Dann sind die folgenden Tips
genau das Richtige für Sie!
Führen Sie sich in aller Ruhe die
untenstehenden Skizzen zu
Gemüte und die ersten Erfolge
werden sich sehr bald einstellen.



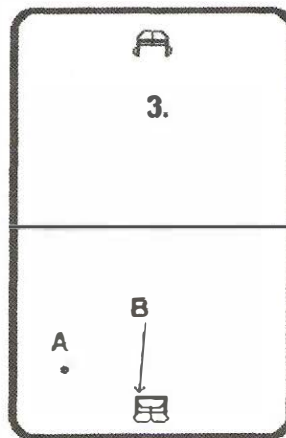
zu Bild1:

Man muß, wie in der Zeichnung, an der Bande weit nach unten fahren und dann einen Bogen nach oben ausführen. Der Torhüter wird dadurch getäuscht und man braucht nur noch das leere Tor treffen. Es ist dabei vollkommen nebensächlich, ob man das von oben nach unten oder von unten nach oben versucht.



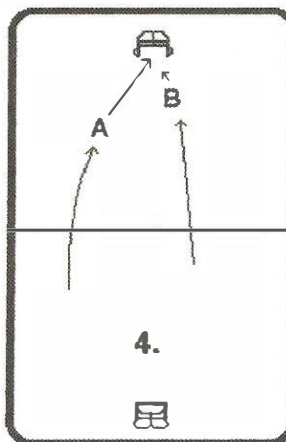
zu Bild2:

Wie im ersten Bild fährt der Spieler A wieder weit nach unten, macht dann einen Bogen, der allerdings diesmal etwas kürzer ist, und paßt dann zu Spieler B, der einen direkten Schlagschuß auf das Tor ausführt.



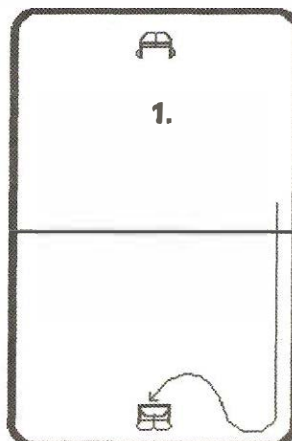
zu Bild3:

Sobald der Schiedsrichter den Puck fallen läßt, versucht Spieler A gleich zu Spieler B zu passen, der dann einen direkten Schlagschuß auf das linke Eck ausführt.



zu Bild4:

Spieler A läuft mit dem Puck auf das Tor zu. Dann macht er knapp vor dem Tor einen starken Schlagschuß, der vom Torhüter meistens nicht festgehalten werden kann. Spieler B braucht jetzt nur noch abzustauben.



zu Bild5:

Wie im ersten oder zweiten Bild beschrieben, fährt der Spieler A nach unten. Der Unterschied besteht jetzt nur darin, daß er einen Kreis fährt, um die Abwehr auszutricksen. Danach paßt er auf Spieler B, der am langen Eck steht. Ein Schuß, ein Tor!

Daniel Geyer

WARLORDS 2

Hier ein paar allgemeine Tips zu dem neuen Eroberungsspiel, die vielen helfen werden, sich in den Welten zurechtzufinden und als Sieger aus der großen Schlacht hervorzugehen.

1. Für den Einstieg eignen sich vor allem die Welten mit ein bis drei Gegenspielern. Wer sich später schon etwas mehr zutraut, kann dann schon etwas höher greifen, allerdings vergrößern sich aber gleichzeitig die Spieldauer und der Schwierigkeitsgrad. Beste Ausgangspositionen besitzen die Völker "Stone Giants", "Dark Elves" und "Lich King".

2. Am Anfang sollte man logischerweise noch nicht eroberte Städte einnehmen, aber auch darauf achten, was dort produziert wird, um nicht unnötige Schulungskosten auszugeben. Bei leichter Produktionssteigerung sollte man vor allem Flugtruppen herstellen, da diese problemlos über Berge und Wälder fliegen können und damit weniger Bewegungspunkte verlieren.

3. Bevor man Eroberungszüge gegen feindliche Mitspieler führt, sollte man seine Truppen zusammenschließen und sich der Stärke des Gegners anpassen. Dort eignen sich wieder Flugtruppen (Griffins, Pegasi, Drachen) und starke Fußtruppen (Riesen, Elefanten, Unicorns und Dämonen). Wenn man eine Stadt eingenommen hat, sollte sie gleich umgepolt werden, um sie für eigene Produktion und Machterweiterung zu nutzen.

4. Der Held, den man am Anfang bekommt, sollte vor allem durch weitere Truppen gestärkt werden, um dessen Zerstörung mit allen Mitteln zu verhindern. Nur er kann Tempel und Ruinen erforschen, in denen sich meistens sehr viel Geld und starke Truppen befinden.

5. Wenn das Spiel auch fast nur auf das Erobern abzielt, sollte man die Verteidigung nicht vernachlässigen, um die Städte vor feindlichen Gegenangriffen zu schützen. Die Platzierung von mindestens vier bis fünf Einheiten ist ein absolutes Muß.

6. Zum Schluß noch ein kleiner Schummeltrick: Wem der Computergegner so stark auf die Pelle rückt, daß er ihn unbedingt zum Teufel jagen möchte, stellt im Menü "Games" unter dem Punkt "Settings" einfach auf "Human" um und manipuliert die Züge des Gegners für ein paar Runden. So kann man sich die nötige Zeit verschaffen.

Stephan Mau

JURASSIC PARK

Wer bei Jurassic Park einmal einen besonderen Level spie-

len möchte, der sollte die Datei JP3D.EXE in JP2D.EXE umbenennen und dann mit JP.EXE das Spiel starten.

Christian Repp

PRIVATEER

Haben Sie sich auch schon oft gefragt, was die Datei TABT-NE.DBA darstellt? Sie ist entweder im ZIP-File der sechsten Diskette oder einfach im Privateer-Verzeichnis zu finden. Was ist zu tun, um sie zu benutzen?

- einfach ein neues Verzeichnis erstellen, z. B. MD ADVENT
- Datei aus dem Privateer-Verzeichnis kopieren und sie gleichzeitig umbenennen, z. B. COPY C:\PRIVATER\TABT-NE.DBA C:\ADVENT\ADVENT.BAT

- In das Verzeichnis wechseln (CD ADVENT) und beim ersten Start alles mit ADVENT SETUP initialisieren.

Ab jetzt könnt Ihr mit ADVENT ein gutes, altes Text-Adventure spielen, das eigentlich so gar nicht zu Privateer paßt. Der Witz daran: Es ein Batch-Dateien-Text-Adventure!

Marco Deppe

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel tagelang die Zähne ausgebeißt hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit DM 20,- honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe DM 300,-!

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessieren könnte, flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

COMPUTEC Verlag
PC Games
Kennwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

PC - Software

Peter Teschke
Hard- und Softwareversand
Neudorfstraße 2, 79312 Emmendingen 13

	Vers. 3.5	CD-Rom		Vers. 3.5	CD-Rom
A-Train	DV 88		Vorbereitungen (Bei Drucklegung noch nicht lieferbar)		
Alien Breed	DA 52		Anstoss	DV 64	
Ambush at Sorinor	DV 83		Archon Ultra	DV 77	
Balistic Diplomacy	DV 48		Aufschwung-Gst	DV ??	
Burntime	DV 77	77	BlackSect	?? ??	
Blue Force	DA 64	64	BWing(M-Disk2)	DV 41	
Cyberace	DV 77		Campaign 2	?? ??	
Dark Sun	EA 64		CrazySportsFootball	DA 66	
Darklands	DV 77		Cristoph Kolumbus	DV 77	
Eishockey Manager	DV 77		Cyberspace	?? ??	
Fields of Glory	DV 88		DerSchatz im Silbersee	DV 83	
Freddy Pharkas	DV 74	77	Elite 2 - Frontier	DA 64	
Goblins 2	DV 88		Flugsimulator 5.0	DV 12	4
Goal!	DV 59		Gabriel Knight	?? ??	
History Line	DV 77		Goblins 3	DV 80	
Ishar 2	DV 72		Hired Guns	DV 77	
Jurassic Park	DV 64	64	Inca 2	DV ?? ??	
Links 386 Pro	88		Kingmaker	DV 64	
Lost in Time	DV 83		Lary 6	?? ??	
Manic Mansion 2	DV 88	88	Lothar Matthäus	DV 65	
Pirates Gold	DV 88		Maelstrom	DV 72	
Prince of Persia 2	DA 64		Mad News	DV 77	
Protostar	DA 64	64	Magic of Endoria	?? ??	
Ragnarok	DV 83		Morph	?? ??	
Return to Zork	DA 77	77	PoliceQuest IV	DA 83	
Simon the Sorcerer	DV 83		Quest of Glory IV	DV ??	
Space Legends	DA 72		Railway Challenge	DV ??	
Speed Racer	DA 64		Silverball	DA 54	
Spelljammer	DV 77		Shadow Caster	DA 77	
Starlord	DA 88		Subwar 2050	DA 88	
Tornado	DA 72		T.F.X.	DA 83	
The E.M. Incredible M.	DV 64		Ultima 8 Pagan	DA 83	
The Shadow of Yserbius ??	??		Ultima 8 Pagan Speech P.	DA 40	
Wing C. Privateer	DA 83		Zeppelin	DV 77	
Wallstreet Manager	DV 77				

Versandkosten : 10,- DM bei Vorkasse (Euro-Scheck o. Barzahlung) plus 3,- DM bei NN. UPS EXPRESS + 2 DM
Versandkosten Ausland : 30,- DM (nur Euro-Scheck)
Alle Preise in DM inclusive MwSt.
Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten.
?? = Preis oder Version bei der Drucklegung noch nicht bekannt.
DV = deutsche Version DA = deutsche Anleitung
Gesamtpreisliste gegen eine Schutzgebühr von 3,- DM in Briefmarken
KEIN LADENVERAUF!

Tel : 07641 1677

PAS

Computer u. Software
Versandhandel

Gartenstraße 11
63868 Großwallstadt
Tel. 0 60 22/2 48 33
Fax 0 60 22/2 48 43

McDonald Land	DH 55,95
Might + Magic 5	DV 85,95
NHL Hockey	DH 79,95
One Step Beyond	DH 41,95
Pinball Dreams	DH 62,95
Prehistorik 2	DH 79,95
Protostar	DV 73,95
Sam + Max	DH 82,95
SEAL Team	DH 79,95
Sensible Soccer 92/93	DV 55,95
Shadowworlds	DV 78,95
Simon the Sorcerer	DV 84,95
Sink or Swim	DH 75,95
Space Hulk	DH 79,95
Space Quest 5	DV 66,95
Speed Racer	DH 69,95
Star Control 2	DH 48,95
Starlord	DH 92,95
Star Trek	DV 78,95
Strike Commander	DH 85,95
Stronghold	DV 89,95
Super Cauldron	DH 79,95
Syndicate	DV 79,95
The Cartoons	DH 75,95
The Lost Vikings	DV 79,95
Tornado	DH 76,95
Trudlers	DH 67,95
Ultima Underworld 2	DH 73,95
Wall Street Manager	DV 79,95
Wayne's World	DH 67,95
Whale's Voyage	DV 73,95
Wing Commander 2 + SA	DV 69,95
X-Wing	DH 85,95

Versandkosten (zzgl. NN-Geb.):
NN+ Vorb. (Bar/EC): DM 9,90
Ausland auf Anfrage!
Selbstabholung möglich,
nach telef. Vereinb.
Irrtum u. Druckfehler vorbehalten!
Einige Titel waren bei Anzeigenschluß
noch nicht verfügbar!

Komplettlösung Teil 2 Prince of Persia 2

LEVEL 6 - Die Ruine: Teil A

Man betritt die Ruine. Im ersten Raum über die linke Druckplatte springen und durch die Tür laufen. Nun einfach durchrennen, springen und sich auf der gegenüberliegenden Seite festhalten und hochziehen. Im nächsten Bild erscheint der Kopf, den man schon von der Packung kennen sollte. Diesen einfach ignorieren und mit einem Sprung schnell weiter nach links rennen, worauf man in den Boden fällt. Dort nimmt man in bester He-Man-Manier das Schwert. Nun wieder hochklettern. Der Kopf müßte nun ruhig hin- und herschweben. Man wartet, bis jener kommt. Nun schnell gegen die Deckplatte springen, so daß der Kopf davon erschlagen wird. Oben angekommen, klettert man auf der gegenüberliegenden Seite wieder hinunter, bis der Boden auf der linken Seite sichtbar ist, und springt hinüber. Im nächsten Bild bis vor die Wandsense laufen und drunter durchkriechen. Danach im nächsten Abschnitt erst über den Abgrund springen und dann von der linken Seite aus hinunterklettern. Weiter nach rechts laufen und beide Türen öffnen. Dabei darf man nicht ins rechts gelegene Bild gelangen. Nun die linke Tür betreten.

LEVEL 7 - Die Ruine: Teil B

Man geht nach links und läßt sich mit der Bodenplatte runterfallen. Dort warten, bis die Schlange in ihr Loch gekrochen ist. Jetzt nach unten hangeln und durch das Loch links unten im Bild weiter. Das Schwert ziehen und warten, bis einen der Kopf bemerkt. Jener kommt dann schon von selbst und man kann ihn besänftigen. Anschließend gegen die Decke springen und dann nach unten hangeln. Nun geht man nach rechts hoch und läuft auch in die gleiche Richtung weiter. Der Kopf dürfte nun kein Problem mehr darstellen. Erst recht, da uns zwei Zauberflaschen zur Verfügung

stehen. Man läuft weiter rechts und klettert die Stufe hoch. Nach Durchlaufen des Gitters hangelt man sich in die Lücke, läuft nach rechts und springt im nächsten Abschnitt sofort über den Abgrund. Weiter geht es ins rechte Bild, wo man durch Springen an die Decke die Bodenplatten zu Fall bringt und so den nächsten Abschnitt betreten kann. Nachdem man an den Schlangen vorbei ist, daran denken, unter der Wandsense durchzukriechen. Im nächsten Abschnitt steht ein Zaubertrankfläschchen, welches man aber erst nehmen sollte, wenn die beiden Schlangen kurz in ihre Löcher verschwunden sind. Im oberen Bild sofort das Schwert ziehen und den Kopf frisieren. Wenn das geschafft ist, gegebenenfalls den Zaubertrank links nehmen. Nun weiter nach oben klettern und von dort ins Bild links. Auf das zweite Podest klettern und bis auf die Höhe des Gittertors vorgehen. Nun nach oben klettern, nach links durchlaufen und mit einem großen Sprung über den Abgrund. Von dort läßt man sich hinunter und springt über den nächsten Abgrund und rennt weiter ins rechte Bild, welches man einfach durchläuft. Nun unter der Wand durch, die Druckplatte rechts aktivieren und wieder zurückkriechen. Man kann nun die Endtür betreten.

LEVEL 8 - Die Ruine: Teil C

Sofort bis ans Ende der Ebene nach links laufen, um der Schlange zu entkommen. Von dort bis zur Ebene mit der lockeren Bodenplatte hinunterhangeln und nach links springen. Vorsichtig bis an den Rand vorm Abgrund stellen und sich abermals hinunterlassen. Nun herumdrehen, an den Rand stellen und mit einem Sprung bis möglichst dicht ans Gittertor. Im nächsten Abschnitt muß man erst den Kopf besiegen, bevor man seinen Weg fortsetzen kann. Mit einem

Sprung das Gittertor durchqueren und weiterlaufen. Man wartet, bis die Schlangen weg sind, geht ins nächste Bild und verscheucht den Kopf. Nun unter der Wandsense durchkriechen und weiter. Jetzt den Kopf weghauen und nach oben klettern. Das Schwert kann aufgehoben werden. Nun nach links durch das aufgebrochene Gitter laufen, bis man die durch die Druckplatte geöffnete Endtür erreicht.

LEVEL 9 - Die Ruine: Teil D

Man läuft gleich nach links los, über die lockeren Bodenplatten und bekämpft im nächsten Bild den Kopf. Anschließend mit einem Sprung aus dem Stand auf den Vorsprung auf der anderen Seite des Abgrunds springen und den Zaubertrank nehmen. Gegen die Platte über dem Prinzen springen und sich danach sofort ducken. Nun kann der nächste Abschnitt betreten werden. Diese Stelle merkt man sich nun als "Anfang Hauptebe" an. Man klettert auf die oberste Ebene. Von hier aus muß man nun immer auf dieser Ebene weiter, bis man das fünfte Bild mit einem Sprung aus dem Lauf beendet und so auf das fliegende Pferd gelangt. Auf der Packungsrückseite ist diese Szene zwar abgebildet, aber unvollständig. In diesem Level befindet sich auch ein Geheimgang. Jener ist zwar unnütz, wer ihn aber trotzdem sehen will, geht einfach ab Anfang der Hauptebe"ne auf der untersten Ebene immer weiter, bis eine Bodenplatte einstürzt. Dort hinunterlassen und rechts bis zum Ende des Ganges weitergehen. Nun einfach in die Wand kriechen.

LEVEL 10 -

Im Palast des Sultans: Teil A

Nachdem das Pferd verlassen ist, geht man nach rechts. Hier begegnet man zwei Wachen, welche schon besser mit dem Schwert umgehen können als jene, die man schon vom ersten Level her kennt. Nachdem die Wachen überwältigt sind, weiter nach rechts; hochklettern und über die lockere Bodenplatte in den nächsten Abschnitt laufen. Sobald jener er-

scheint, sofort springen. Nun müßte man zwischen den zwei Statuen stehen und die lockere Bodenplatte sollte nach unten gefallen sein. Hinunterlassen und rechts an den Rand stellen. Nun ein Sprung aus dem Stand und anschließend bis zur Druckplatte vorgehen und dahinter runterfallen lassen. Auf dem Weg zum Zaubertrank und zurück auf die Wandsense achten. Man klettert wieder hoch und geht nach links. Vorsicht beim Hochklettern an der Stachelwand. An der toten Wache vorbei, über die Druckplatte und mit vorsichtigen Schritten durch das Gittertor bis an den Abgrund stellen. Jetzt bis ganz nach unten hangeln (Wer von den brutalen Fallen nicht genug bekommen kann, sollte hier mal einfach nach links weitergehen). Nachdem man die Wache besiegt hat, nach rechts gehen, den Zaubertrank nehmen und weiter. Vor die Wandsense gehen und schnell drunter hindurchkriechen. Die kommende Wache ist auf diese Weise kein Problem mehr. Die nächsten zwei Abschnitte einfach durchlaufen. Die Wache im nächsten Bild beruhigen und gegebenenfalls den Zaubertrank nehmen. Nun an den Stufen links im Bild bis ganz nach oben klettern. Hier warten drei sehr gute Schwertkämpfer auf den Helden. Diese alle zu besiegen, bedarf schon einiges an Übung. Wenn alle drei besiegt sind, einfach über die nächsten beiden Abgründe drüberspringen und anschließend die Druckplatte betätigen. Das Gittertor öffnet sich und die Endtür kann betreten werden.

LEVEL 11 -

Im Palast des Sultans: Teil B

Nach links über die Druckplatte laufen und die drei Stufen hochklettern. Links das Bild betreten. Bis auf die erste Stufe klettern. Mit einem vorsichtigen Schritt auf die Druckplatte, umdrehen und auf die dritte Ebene klettern. Nun dreimal gegen die Decke springen und ins obere Bild klettern. Dort links die Druckplatte betätigen und zurückspringen. Durch die nun

geöffnete Gittertür laufen und über den Abgrund springen. Auf der anderen Seite festhalten und bis ganz nach oben klettern. Den rechten Raum betreten. Abermals durch Springen an die Decke die Bodenplatte zu Fall bringen. An der linken Wand bis ganz nach oben klettern und dann nach rechts springen, um die Druckplatte zu aktivieren. Jetzt ganz schnell über den Graben und ins linke Bild. Noch bevor das Bild erscheint zum Sprung ansetzen. An der anderen Seite festhalten, hochziehen und schnellstmöglich versuchen, durch das Gittertor zu kommen. Über die lockere Bodenplatte im nächsten Bild laufen und an den Stufen bis ganz nach oben klettern. Dort angekommen, im rechten Bild die Druckplatte betreten und schnell wieder zurück zum nun geöffneten Gittertor. Ein Zauberkranz steht bereit. Im nächsten Abschnitt den ersten Soldaten bekämpfen und dann schnell an den Stufen rechts hochklettern, um den anderen zu entgehen.

LEVEL 12 -

Im Palast des Sultans: Teil C

Als erstes einen Sprung aus dem Stand nach rechts auf die Drucktaste. Anschließend zweimal nach links springen. Nun bis zur ersten Säule vorgehen und von dort abermals durch das offene Gittertor springen. Man läßt sich jetzt links am Ende des Ganges hinunterfallen und stellt sich dann ganz dicht an die Wand. Nun nach rechts laufen und nur wenig später zum Sprung ansetzen und sich an dem gegenüberliegenden Vorsprung festhalten. Nun runterhangeln und durch das linke Gittertor gehen. Im nächsten Bild werden der ersten Wandsense durchkriechen und, nachdem man wieder steht, versuchen, die Wache in die zweite Sense zu treiben, welche man anschließend auf dem Weg ins linke Bild selbst unterquert. Gegebenenfalls den kleinen Zauberkranz nehmen und an den Stufen hochklettern. Oben dreimal gegen die Decke springen und den oberen Abschnitt betreten.

Man läuft ins Bild rechts und klettert um fünf Stufen weiter nach oben, worauf man seinen Weg durch den rechten Gang fortsetzt. Das Gittertor und die Falltür bringen einem als Schatten keine Probleme. Im rechten Bild springt man aus dem Lauf auf den Gang, wo sich das Gittertor gerade öffnet. Von der Stufe mit der Speerfalle einen Sprung nach rechts. Das Schwert muß man liegen lassen. Weiter nach rechts. Direkt durchlaufen und auf die rechte Ebene springen. Dort erneut Anlauf nehmen und nach links unten in den Gang springen. Nun weitergehen und nach unten fallen lassen. Durch die dadurch betätigte Taste wird die Endtür geöffnet. Man erreicht jene, indem man einfach nur auf der untersten Ebene ganz nach links läuft und von dort zurück zum Anfangsbild.

LEVEL 13 -

Im Palast des Sultans: Teil D

Durch dreimaliges In-die-Luftspringen kann man die linke Tür öffnen. Im nächsten Raum klettert man auf die obere Ebene, wobei darauf zu achten ist, daß man auf dem Weg ins rechte Bild nicht durch die Falltür fällt. Man springt auf die Ebene mit der Statue, worauf vier Wachen zu beseitigen sind. Jenes bedarf etwas Übung. Man läuft nun immer weiter nach links, bis zu einem großen Abgrund. Auf diesem Weg gilt es noch weitere drei Wachen zu beruhigen und sich aufgrund der vielen schnell schließenden Gittertüre zu beeilen. Schnell über den großen Abgrund springen und durch das Gittertor gehen. Nun sollte man sich in einem Raum mit zwei Türen befinden, welcher von unten leicht erleuchtet wird. Auf dieser Ebene weiter nach rechts laufen bis zur blauen Flamme. Die Flamme nehmen, aber aufpassen, daß man nicht geröstet wird. Die Endtür öffnet sich und man kann sich zum nächsten Level begeben.

Den letzten Level gibt's in Ausgabe 2/94. Viel Spaß!

Händleranfrage erwünscht

Telefonische Bestellannahme
Tel.: 0 23 81/44 01 46
Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr
Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr
Ihre Kundenberaterin Heike Hieke

Super Preise + Schnelle Lieferung

TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

Sonderangebote

Assassin Sp.Edit. *	27,- DH
Double Dragon 3	25,- DH
Prince of Persia I	32,- DH

AMIGA

Tip des Monats

Anstoss	66,- DV
Turrican 3	59,- DH
Burntime	66,- DV

Sonderangebote

Darkseed 1.5	49,- DV
Hook	29,- DV
Space Quest 4	59,- DV

PC

Tip des Monats

Anstoss	66,- DV
TFX	84,- DH
CD-ROM	
Maniac Mansion 2	89,- DV

1869	78,- DV	Eye of Beh 3 Death	78,- DV	Lois 3	66,- DV
A-Train	90,- DV	F 15 St. Eagle 3	90,- DV	Mad Moves	79,- DV
-Construction Set	42,- DV	Fairy Tales	29,- DV	Maniac Mansion 2	84,- DV
Albus A 320	66,- DV	Fallen 3.0	90,- DV	Mania Island	25,- DV
Albus A 320 Amer.	84,- DV	FlucDisk 2 MUG29	94,- DV	Mania Island	78,- DV
Alien Breed 2	48,- DV	Fallen Empire	84,- DV	Mania Island	84,- DV
Alien Breed SE 92	25,- DV	Fairy Tales	29,- DV	Mania Island	78,- DV
Ambermoon	78,- DV	Fields of Glory	90,- DV	Mania Island	84,- DV
Apocalypse	49,- DV	FireAndIce	64,- DV	Mania Island	84,- DV
Aufschwung Ost	60,- DV	Flashback	54,- DV	Mania Island	84,- DV
B 17 Flying Fortr.	66,- DV	Flugsimulator 5.0	126,- DV	Mania Island	84,- DV
Bert versus World	49,- DV	Sergent's Castle	78,- DV	Mania Island	84,- DV
Battle Team	66,- DV	Swanda DnGP	90,- DV	Mania Island	84,- DV
-Battle Side Data 2	48,- DV	Freddy Phantas DV	63,- DV	Mania Island	84,- DV
Big Sea	60,- DV	Gateway 2	78,- DV	Mania Island	84,- DV
Blaster	48,- DV	Go Simulator	69,- DV	Mania Island	84,- DV
BodyBlows	48,- DV	Goal!	59,- DV	Mania Island	84,- DV
Body Blows Galact.	48,- DV	Goblins 2	94,- DV	Mania Island	84,- DV
Bound Man Prof 2.0	66,- DV	Goblins 3	78,- DV	Mania Island	84,- DV
Cardx	27,- DV	Hannibal	78,- DV	Mania Island	84,- DV
ChaosEngine	49,- DV	Harrier Jumpjet	96,- DV	Mania Island	84,- DV
Christopher Columbus	72,- DV	Hemlock	78,- DV	Mania Island	84,- DV
Civilization	75,- DV	High Command	79,- DV	Mania Island	84,- DV
Combat Air Patrol	59,- DV	History Line 14-18	66,- DV	Mania Island	84,- DV

66,- DV	Crazy Cam 3	39,- DV	Hatrick!	66,- DV	P Project X	27,- DV
66,- DV	DSA	69,- DV	Hired Guns	59,- DV	Schwarz Silbersee	78,- DV
66,- DV	Delivery Agent	37,- DV	History Line 14-18	66,- DV	Secret Monk ey bld	66,- DV
66,- DV	DelMusic Cons.2.0	149,- DV	Indiana Jones 4	79,- DV	Sim Ans	78,- DV
66,- DV	Deluxe P.4.5 AGA	186,- DV	Ishaz 2	54,- DV	Sim City Deluxe	78,- DV
66,- DV	Der Patriarch	66,- DV	Jurassic Park	60,- DV	Sim Life	78,- DV
66,- DV	DieSiedler	66,- DV	Kings Quest 6	66,- DV	Simon the Sorcerer	68,- DV
66,- DV	Dogfight	69,- DV	Legends of Kyandia	59,- DV	Soccer Kid	59,- DV
66,- DV	Dune 2	54,- DV	Lemmings 2	54,- DV	Star Trek	75,- DV
66,- DV	Dynatex	54,- DV	LionHeart	66,- DV	Steigeng. Hotelm.	48,- DV
66,- DV	Eishockey Manager	72,- DV	The Lost Viking	59,- DV	Sweet Figher 2	54,- DV
66,- DV	Elke 1	36,- DV	Lookar Madibus	66,- DV	Superfing	48,- DV
66,- DV	Eye of Beholder 1	78,- DV	Mad News	35,- DV	Syndicate	59,- DV
66,- DV	Eye of Beholder 2	78,- DV	McDonald Land	66,- DV	Transarcica	54,- DV
66,- DV	F 117A Nighthawk	66,- DV	High and Magic 3	78,- DV	Traps n Treasures	60,- DV
66,- DV	F 17 Challenge	78,- DV	Monkey Island 2	60,- DV	Waterloo	19,- DV
66,- DV	Fallen Empire	78,- DV	On the Road	49,- DV	Wing Commander	27,- DV
66,- DV	Flashback	54,- DV	Overdrive	48,- DV	WWF Wrestling	29,- DV
66,- DV	Global Gladiators	60,- DV	Penthouse Hot Numb	54,- DV	WWF Wrestling 2	60,- DV
66,- DV	Goal!	55,- DV	Pinball Dreams	21,- DV	Zool	42,- DV
66,- DV	Goblins 1	66,- DV	Pinball Fantasies	32,- DV	Zool 2	49,- DV
66,- DV	Goblins 3	66,- DV	Pinball Wizard	54,- DV		
66,- DV	Gunsling 2000	66,- DV	Pirates!			
66,- DV	Hannibal	66,- DV	Prime Mover			

CD-ROM

7th Guest	128,- DH	Golden 2 Comp.	90,- DV	Legend of Kyandia	78,- DV
Burning Steel	84,- DV	History Line	60,- DV	Land of the Rings	90,- DV
Burntime	75,- DV	INCA	108,- DV	Lost in Time	96,- DV
CD-ROM Edition 1	66,- DV	INCA 2	108,- DV	Lucas Art Classic	78,- DV
D-Gener+Hanso Plus	39,- DV	IronHells	79,- DV	MaiaMansion 2	84,- DV
Der Patriarch	84,- DV	JurassicPark	66,- DV	Micocon	84,- DV
Die Schöne uWest	84,- DV	Kings Quest 5	59,- DV	Proctor	66,- DV
DieSiedler	78,- DV	Kings Quest 6	84,- DV	RebelsQuest	88,- DV
Dracula	90,- DV	Labyrinth of Time	69,- DV	Return to Zorc	66,- DV
Dune 2	60,- DV	Lands of Lore	79,- DV	Ringworld	66,- DV
Dungeons Master	59,- DV				
Dynatex	66,- DV				
Eishockey Manager	78,- DV				
Elite 2	66,- DV				
Empire Deluxe	78,- DV				
Erbendes Thron	72,- DV				
Eye of Beholder 2	78,- DV				

CD-ROM

Golden 2 Comp.	90,- DV	Legend of Kyandia	78,- DV
History Line	60,- DV	Land of the Rings	90,- DV
INCA	108,- DV	Lost in Time	96,- DV
INCA 2	108,- DV	Lucas Art Classic	78,- DV
IronHells	79,- DV	MaiaMansion 2	84,- DV
JurassicPark	66,- DV	Micocon	84,- DV
Kings Quest 5	59,- DV	Proctor	66,- DV
Kings Quest 6	84,- DV	RebelsQuest	88,- DV
Labyrinth of Time	69,- DV	Return to Zorc	66,- DV
Lands of Lore	79,- DV	Ringworld	66,- DV

CD-ROM

7th Guest	128,- DH	Golden 2 Comp.	90,- DV	Legend of Kyandia	78,- DV
Burning Steel	84,- DV	History Line	60,- DV	Land of the Rings	90,- DV
Burntime	75,- DV	INCA	108,- DV	Lost in Time	96,- DV
CD-ROM Edition 1	66,- DV	INCA 2	108,- DV	Lucas Art Classic	78,- DV
D-Gener+Hanso Plus	39,- DV	IronHells	79,- DV	MaiaMansion 2	84,- DV
Der Patriarch	84,- DV	JurassicPark	66,- DV	Micocon	84,- DV
Die Schöne uWest	84,- DV	Kings Quest 5	59,- DV	Proctor	66,- DV
DieSiedler	78,- DV	Kings Quest 6	84,- DV	RebelsQuest	88,- DV
Dracula	90,- DV	Labyrinth of Time	69,- DV	Return to Zorc	66,- DV
Dune 2	60,- DV	Lands of Lore	79,- DV	Ringworld	66,- DV
Dungeons Master	59,- DV				
Dynatex	66,- DV				
Eishockey Manager	78,- DV				
Elite 2	66,- DV				
Empire Deluxe	78,- DV				
Erbendes Thron	72,- DV				
Eye of Beholder 2	78,- DV				

CD-ROM

Golden 2 Comp.	90,- DV	Legend of Kyandia	78,- DV
History Line	60,- DV	Land of the Rings	90,- DV
INCA	108,- DV	Lost in Time	96,- DV
INCA 2	108,- DV	Lucas Art Classic	78,- DV
IronHells	79,- DV	MaiaMansion 2	84,- DV
JurassicPark	66,- DV	Micocon	84,- DV
Kings Quest 5	59,- DV	Proctor	66,- DV
Kings Quest 6	84,- DV	RebelsQuest	88,- DV
Labyrinth of Time	69,- DV	Return to Zorc	66,- DV
Lands of Lore	79,- DV	Ringworld	66,- DV

CD-ROM

7th Guest	128,- DH	Golden 2 Comp.	90,- DV	Legend of Kyandia	78,- DV
Burning Steel	84,- DV	History Line	60,- DV	Land of the Rings	90,- DV
Burntime	75,- DV	INCA	108,- DV	Lost in Time	96,- DV
CD-ROM Edition 1	66,- DV	INCA 2	108,- DV	Lucas Art Classic	78,- DV
D-Gener+Hanso Plus	39,- DV	IronHells	79,- DV	MaiaMansion 2	84,- DV
Der Patriarch	84,- DV	JurassicPark	66,- DV	Micocon	84,- DV
Die Schöne uWest	84,- DV	Kings Quest 5	59,- DV	Proctor	66,- DV
DieSiedler	78,- DV	Kings Quest 6	84,- DV	RebelsQuest	88,- DV
Dracula	90,- DV	Labyrinth of Time	69,- DV	Return to Zorc	66,- DV
Dune 2	60,- DV	Lands of Lore	79,- DV	Ringworld	66,- DV
Dungeons Master	59,- DV				
Dynatex	66,- DV				
Eishockey Manager	78,- DV				
Elite 2	66,- DV				
Empire Deluxe	78,- DV				
Erbendes Thron	72,- DV				
Eye of Beholder 2	78,- DV				

CD-ROM

Golden 2 Comp.	90,- DV	Legend of Kyandia	78,- DV
History Line	60,- DV	Land of the Rings	90,- DV
INCA	108,- DV	Lost in Time	96,- DV
INCA 2	108,- DV	Lucas Art Classic	78,- DV
IronHells	79,- DV	MaiaMansion 2	84,- DV
JurassicPark	66,- DV	Micocon	84,- DV
Kings Quest 5	59,- DV	Proctor	66,- DV
Kings Quest 6	84,- DV	RebelsQuest	88,- DV
Labyrinth of Time	69,- DV	Return to Zorc	66,- DV
Lands of Lore	79,- DV	Ringworld	66,- DV

CD-ROM

7th Guest	128,- DH	Golden 2 Comp.	90,- DV	Legend of Kyandia	78,- DV
Burning Steel	84,- DV	History Line	60,- DV	Land of the Rings	90,- DV
Burntime	75,- DV	INCA	108,- DV	Lost in Time	96,- DV
CD-ROM Edition 1	66,- DV	INCA 2	108,- DV	Lucas Art Classic	78,- DV
D-Gener+Hanso Plus	39,- DV	IronHells	79,- DV	MaiaMansion 2	84,- DV
Der Patriarch	84,- DV	JurassicPark	66,- DV	Micocon	84,- DV
Die Schöne uWest	84,- DV	Kings Quest 5	59,- DV	Proctor	66,- DV
DieSiedler	78,- DV	Kings Quest 6	84,- DV	RebelsQuest	88,- DV
Dracula	90,- DV	Labyrinth of Time	69,- DV	Return to Zorc	66,- DV
Dune 2	60,- DV	Lands of Lore	79,- DV	Ringworld	66,- DV
Dungeons Master	59,- DV				
Dynatex	66,- DV				
Eishockey Manager	78,- DV				
Elite 2	66,- DV				
Empire Deluxe	78,- DV				
Erbendes Thron	72,- DV				
Eye of Beholder 2	78,- DV				

CD-ROM

Golden 2 Comp.	90,- DV	Legend of Kyandia	78,- DV
History Line	60,- DV	Land of the Rings	90,- DV
INCA	108,- DV	Lost in Time	96,- DV
INCA 2	108,- DV	Lucas Art Classic	78,- DV
IronHells	79,- DV	MaiaMansion 2	84,- DV
JurassicPark	66,- DV	Micocon	84,- DV
Kings Quest 5	59,- DV	Proctor	66,- DV
Kings Quest 6	84,- DV	RebelsQuest	88,- DV
Labyrinth of Time	69,- DV	Return to Zorc	66,- DV
Lands of Lore	79,- DV	Ringworld	66,- DV

CD-ROM

7th Guest	128,- DH	Golden 2 Comp.	90,- DV	Legend of Kyandia	78,- DV
Burning Steel	84,- DV	History Line	60,- DV	Land of the Rings	90,- DV
Burntime	75,- DV	INCA	108,- DV	Lost in Time	96,- DV
CD-ROM Edition 1	66,- DV	INCA 2	108,- DV	Lucas Art Classic	78,- DV
D-Gener+Hanso Plus	39,- DV	IronHells	79,- DV	MaiaMansion 2	84,- DV
Der Patriarch	84,- DV	JurassicPark	66,- DV	Micocon	84,- DV
Die Schöne uWest	84,- DV	Kings Quest 5	59,- DV	Proctor	66,- DV
DieSiedler	78,- DV	Kings Quest 6	84,- DV	RebelsQuest	88,- DV
Dracula	90,- DV	Labyrinth of Time	69,- DV	Return to Zorc	66,- DV
Dune 2	60,- DV	Lands of Lore	79,- DV	Ringworld	66,- DV
Dungeons Master	59,- DV				
Dynatex	66,- DV				
Eishockey Manager	78,- DV				
Elite 2	66,- DV				
Empire Deluxe	78,- DV				
Erbendes Thron	72,- DV				
Eye of Beholder 2	78,- DV				

CD-ROM

Golden 2 Comp.	90,- DV	Legend of Kyandia	78,- DV
History Line	60,- DV	Land of the Rings	90,- DV
INCA	108,- DV	Lost in Time	96,- DV
INCA 2	108,- DV	Lucas Art Classic	78,- DV
IronHells	79,- DV	MaiaMansion 2	84,- DV
JurassicPark	66,- DV	Micocon	84,- DV
Kings Quest 5	59,- DV	Proctor	66,- DV
Kings Quest 6	84,- DV	RebelsQuest	88,- DV
Labyrinth of Time	69,- DV	Return to Zorc	66,- DV
Lands of Lore	79,- DV	Ringworld	66,- DV

CD-ROM

7th Guest	128,- DH	Golden 2 Comp.	90,- DV	Legend of Kyandia	78,- DV
Burning Steel	84,- DV				

Komplettlösung

Dracula Unleashed

DER ERSTE TAG. FREITAG 28.12.1899

Am ersten Tag dieses Gruselabenteuers tapfen Sie noch völlig im Dunkeln. Deshalb begeben Sie sich zunächst zum Zeitungsstand, um sich über die neuesten Geschehnisse zu informieren. Der Zeitungsverkäufer nennt Ihnen die Adresse des Saucy Jack, einer Kneipe im Herzen der Stadt. Anschließend besuchen Sie Ihre Verlobte Annisette. Aus den Händen des verstorbenen Andrew Bowen nehmen Sie das seltsame Stück Stoff an sich. Danach geht's weiter zum Hades Club. Nach der unangenehmen Unterhaltung mit Goldacre geben Sie ein Telegramm für Pater Janos auf. Dazu müssen Sie vor der Telegrafienstation die Anschrift des Priesters in die Aktionshand nehmen. Bei den Holmwoods erfahren Sie, daß Arthurs Kutscher ermordet wurde. Außerdem bekommen Sie noch die Adresse der Familie Harker. Ihr Drang nach Informationen führt Sie nun zu Jonathan Harker, doch dieser möchte noch nicht mit Ihnen reden. Dafür überreicht er Ihnen eine Visitenkarte mit der Anschrift seines Büros. Nach soviel Gerede ist es an der Zeit, etwas Flüssigkeit zu sich zu nehmen. Im Soucy Jack's bekommen Sie außer kühlem Bier auch einige wertvolle Tips über die Bloofer Lady. Danach fahren Sie zum Buchladen. Der seltsame Mr. Horner hat tatsächlich die 'Tales of Evil' vorrätig. Da es sich um kein neuwertiges Buch handelt, bekommen Sie es, zusammen mit der Adresse der lokalen Irrenanstalt, geschenkt. Um mehr darüber zu erfahren, begeben Sie sich natürlich gleich zum Asylum. Doch Doktor Sederik ist im Moment nicht zu sprechen. Trotzdem hat sich der Weg gelohnt, da Ihnen der Hausel seinen Gummiknüppel schenkt. Im Hades Club führen Sie anschließend ein seltsames

Gespräch mit Mr. Stranskowski. Da seine stark alkoholisierten Aussagen keinen rechten Sinn ergeben, werden Sie bei Holmwoods über das traurige Schicksal des früheren Virtuosen aufgeklärt. Gut erzogen wie Sie nun mal sind, liefern Sie dafür das Paket von Regino an die Büro-Adresse Jonathan Harkers (Dafür müssen Sie das Paket in Ihre Aktionshand legen). Doch dieser zeigt sich wieder nur kühl und sehr inkompetent. Wenigstens gibt er Ihnen ein Kreuz für Ihre Verlobte mit. Mittlerweile ist der Abend angebrochen. Was gibt es schöneres für einen Menschen, als den Tag mit seiner Liebsten ausklingen zu lassen? Deshalb begeben Sie sich auch sofort zu Annisettes Haus und nehmen vorher das Kreuz in Ihre Hand. Doch während Ihrer Nachforschungen hat sich Annisette schon anderswo nach Trost umgesehen: Ihre Freundin Juliet bleibt über Nacht. Dafür bekommen Sie eine Rose geschenkt. Danach: ab nach Hause! Dort befindet sich bereits die Antwort auf Ihr Telegramm an Pater Janos. Nachdem Sie sich genug über die Nachricht und das Messer gewundert haben, gehen Sie schlafen. Als süßen Traum kann man das nicht bezeichnen, was Sie in dieser Nacht noch erleben. Schweißgebadet wachen Sie um 2.30 a.m. auf. Da zu dieser Stunde aber noch niemand ansprechbar ist, stellen Sie mit der Funktion Pass Time die Uhr auf 7.00 o.m.

DER ZWEITE TAG. SAMSTAG 29.12.1899

Wie an jedem Morgen begeben Sie sich zunächst zum Zeitungsstand, um die wichtigsten Neuigkeiten zu erfahren. Unter den interessantesten Artikeln, die Sie in Ihr Merkbuch einkleben, ist auch der Termin von Bowens Beerdigung auf dem St.

Josephs Friedhof. Mit der Rose in der Hand besuchen Sie nun die Harkers. Als Rosenkavalier gewinnen Sie schnell das Vertrauen von Mino. Nach diesem Smalltalk versuchen Sie wieder, den Doktor des Asylums zu sprechen. Diesmal mit Erfolg. Er kann Ihnen zwar nicht konkret weiterhelfen, doch er nennt Ihnen die Adresse des Professor von Helsing in Amsterdam.

Also los zur Telegrafienstation. Zunächst nehmen Sie Pater Janos Adresse in die Hand. Ist dieses Telegramm aufgegeben, schicken Sie gleich noch eines an von Helsing.

Anschließend gehen Sie nochmals in den Buchladen. Beim Anblick des seltsamen Stoffstücks nennt Ihnen Mr. Horner die Adresse der Universität. Dorthin begeben Sie sich, mit dem Stoff in der Hand, als nächstes. Der Professor ist von Ihrem Fund sichtlich angetan. Er versichert, ihn näher zu untersuchen und Ihnen das Ergebnis zu telegrafieren.

Ihr nächstes Ziel ist das Haus von Annisette. Ihrer Verlobten geht es sichtbar besser. Dafür wurde ihre Freundin von einer seltsamen Krankheit befallen. Den obligatorischen Tee nehmen Sie danach bei den Holmwoods. Im kleinen Kreis erzählt Arthur erstmals etwas über die Umstände von Quinceys Tod. Von dieser Geschichte angeheizt, treibt es Sie in Harkers Büro. Doch ohne dem Messer in Ihrer Hand wird Ihnen Jonathan nichts anvertrauen. Nach der Verabredung für den Abend fahren Sie zum Hades Club und reden wieder mit Goldacre. Danach ist es endlich soweit: Zuhause bei Harkers treffen Sie Professor von Helsing. Er weiht Sie in die unglaubliche Vampirgeschichte ein. Um diese Gruselabenteuer glaubwürdiger zu machen, überreicht Ihnen Jonathan sein Journal über die Verfolgung Draculas. Als Sie von Juliets Zustand berichten, will von Helsing sie sofort untersuchen. Also fahren Sie zu später Stunde noch einmal zu Ihrer Verlobten. Jetzt werden die letzten Zweifel beseitigt; denn Juliet

hat Bißwunden an ihrem schönen Hals. Der Professor ergreift sofort die notwendigen Gegenmaßnahmen. Während Miss Adams Sie bittet, Ihrem Verlobten, Goldacre, einen Brief zu bringen.

Nicht erschrecken! Wenn Sie zurück auf die Straße gehen, wird eine Sterbesequenz eingespielt. Doch Professor von Helsing rettet Ihr Leben. Als nächstes überbringen Sie den Brief in den Hades Club. Na, wo wird der Schlüssel wohl passen? Natürlich. Goldacre ist ja nebenbei auch der Besitzer des Buchladens. Also Schlüssel in die Hand und nichts wie zum Buchladen fahren! Dort finden Sie Horners Geheimkammer und ein altes Manuskript. Da es mittlerweile schon sehr spät geworden ist, kommen Sie todmüde nach Hause. Dort angekommen, lesen Sie aber erst noch das Telegramm von Pater Janos, bevor Sie sich endlich aufs Ohr hauen. Nach dem erneuten Alptraum stellen Sie wieder die Uhr auf 7.00 o.m.

DER DRITTE TAG. SONNTAG 30.12.1899

Natürlich führt Sie auch heute Ihr erster Weg zum Zeitungsstand. Danach nehmen Sie das alte Manuskript in die Hand und fahren zur Universität. Nach der Unterhaltung mit dem Professor holen Sie Annisette ab. Auf dem Friedhof nehmen Sie dann gemeinsam Abschied von Andrew Bowen. Danach gilt es, keine Zeit zu verlieren. Mit dem Schlagstock bewaffnet, begeben Sie sich abermals zur Irrenanstalt. Dort retten Sie von Helsing. Nun geht's heimwärts. Denn da liegt schon die Antwort des Uni-Professors. Nachdem Sie Gewißheit über das Alter des Stoffes haben, nehmen Sie wieder das Manuskript in die Hand und fahren zu Soucy Jacks. Von Helsing ist gerade dabei, seinen Kummer im Alkohol zu ertränken. Doch er bittet Sie, am Abend zu Harkers Haus zu kommen. Der anschließende Leichenschmaus bei den Holmwoods bringt

nicht viel Neues. Zurück auf der Straße lassen Sie die Zeit auf 8.00 p.m. wandern. Mit dem Manuskript in der Hand gehen Sie zu den Harkers nach Hause. Dort hören Sie erstmals die ganze Wahrheit über den grausamen Grafen Dracula. Anschließend rettet Ihnen van Helsing zum zweiten Mal das Leben. Besorgt um die Sicherheit Annisettes, fahren Sie als nächstes gleich zu ihr. Leider schlafen Sie in dem gemütlichen Lehnstuhl ein und können so das grausame Geschehen hinter Ihrem Rücken nicht verhindern.

DER VIERTE TAG. MONTAG 31.12.1899

Aber ja doch! Auch heute hat der nette Verkäufer wieder eine Zeitung für Sie. Wie verabredet treffen Sie danach Mina Harker in Ihrem Haus. Mit dem Kreuz des Pfarers Jenkins fühlen Sie sich bedeutend sicherer. Anschließend fahren Sie heim, um das Telegramm des Professors zu lesen. Wie gebeten, geht es als nächstes sofort zur Universität. Das Grauen sitzt Ihnen noch im Nacken, als Sie in Harkers Büro kommen. Dort erhalten Sie die nächste Hiobsbotschaft: Das Asylum brennt. Nix wie hin! Und siehe da, unter dem ganzen Schutt finden Sie auch einen Holzpflöck und einen Hammer. Gott sei Dank! Jetzt ist es aber schon höchste Zeit, Annisette abzuholen, doch Mrs. Coldpepper teilt Ihnen nur kühl mit, daß Ihre Verlobte schon auf dem Friedhof ist. Aber auch Sie schaffen es noch rechtzeitig, um Juliet die letzte (?) Ehre zu erweisen. Als nächstes brauchen Sie unbedingt einen Drink, denn im Saucy Jacks liegt eine Nachricht von Arthur. Doch es ist noch lange nicht 9 Uhr, so besuchen Sie zunächst noch einmal Annisette. Dort weiht Sie van Helsing in seinen haarsträubenden Plan ein. Sie verabreden sich also zum Einbruch der Dunkelheit am Friedhof. Anschließend fahren Sie nochmals zum Hades Club, wo Sie bemerken, daß es ne-

ben dem eigentlichen Aufenthaltsraum auch noch eine Geheimkammer gibt. Bei den Harkers führen Sie dann ein Gespräch mit Mina. Danach drängt es Sie wieder zu Saucy Jacks. Was um alles in der Welt soll nur die seltsame Zeichnung Goldacres bedeuten? Nicht fragen, mitnehmen! Jetzt wird es richtig unheimlich. Mit Holzpflöck und Hammer in der Hand betreten Sie zusammen mit van Helsing und Jonathan Harker den Friedhof. Der Anblick der untoten Juliett läßt Sie schauern. Doch letztendlich vollbringen Sie Ihren Auftrag. Damit findet Annisettes Freundin endlich ihren Frieden. Nach dieser grausigen Tat fahren Sie zunächst zu Ihrer Verlobten und anschließend nach Hause. Dort lesen Sie die Nachricht von Doktor Sedrick. Mit der Dictaphonrolle in der Hand gehen Sie in Harkers Büro. Nun fahren Sie wieder zu Annisette, wo Sie das Böse persönlich, Graf Dracula, treffen. Zusammen mit Harker können Sie das Leben von Professor van Helsing gerade noch retten. Trotzdem ist er stark geschwächt. Deshalb bringen Sie ihn ins Haus von Jonathan. Nachdem auch Mina dort aufkreuzt, wächst Ihre Sorge um Annisette. Also fahren Sie schnellstens zu ihr. Doch zu spät! Sie ist verschwunden, aber wohin? Als nächstes geht's zu Arthur Holmwood. Hier machen Sie die grausige Entdeckung, daß Regina nur ein Werkzeug des Grafen war. Jetzt gilt es, das Böse zu besiegen: Mit dem Kreuz von Pater Jenkins in der Hand betreten Sie den Hades Club und beobachten gespannt die Dinge, die geschehen. Geschafft! Das Böse ist besiegt. Trotzdem brauchen Sie Dracula Unleashed jetzt nicht gleich zurück ins Spielregal stellen. Denn diese Lösung ist nur ein Weg von vielen, um den Grafen zu besiegen. Probieren Sie andere Taktiken aus und Sie werden weiterhin mit neuen Filmsequenzen belohnt!

Thomas Brenner ■

EHBA "Soft"

Soft & Hardware
Schusterbecksstrasse 24
94481 Grafenau
Tel. 08552/4877 Fax 4888

Artikel	Art	Preis
Aces over Europe	DV	81,50
Alone in the Dark II	auf Anfrage	
Anstoss	DV	71,20
Battle Isle II	auf Anfrage	
Betrayal at Kronor	DV	81,50
Burnume	DV	86,10
CAF 2.2	DV	74,60
Comanche	DV	95,30
Comanche Data Disk 1	DV	53,90
Der Schatz im Silbersee	DV	89,90
Die Sedler	auf Anfrage	
Dracula	DA	83,80
Dune 2	DV	66,60
Eishockey Manager	DV	86,10
Elite 2	DV	72,30
Eye of the Beholder 3	DV	95,30
Flight Simulator 5.0	E	86,10
Flashback	DV	72,30
Freddy Pharkas	DV	72,30
Gabriel Knight	auf Anfrage	
Hannibal	DV	86,10
Ishar 2	DV	60,80
Jonathan	DV	86,10
Kings Quest 6	DV	81,50
Kolumbus	DV	88,40
Lands of Lore	DV	58,60
Larry 6	DV	79,90
Lobis Turbo Challenge 3	DA	67,70
MM2 (Day of Tentacle)	DV	95,30
Protostar	DV	81,50
Pinball Dreams	DA	68,90
Prince of Persia 2	DA	72,30
Privateer	DA	90,70
Privateer Speech Pack	DA	42,40
Sam & Max	DV	95,30
Seal Team	DA	83,80
Sensible Soccer 92/93	DV	62,90
Sunon the Soccerer	DA	77,90
Space Quest 5	DV	72,30
Streetfighter 2	DA	68,90
Strike Commander	DA	92,90
Strike Com. Speech Pack	DA	39,90
Strike Com. Tactical Opera.	DA	42,40
Summoning	DV	88,40
Syndicate	DV	85,90
Syndicate Data Disk	DV	43,60
Turncan II	auf Anfrage	
Ultima 8	DV	92,90
Unlimited Adventure	DV	88,40
Whales Voyage	DV	71,20
Wing Commander Academy	DA	69,90
X-Wing	DA	95,30
X-Wing Upgrade	DV	60,80
B-Wing	DV	46,90

Sehr gute Spielesammlung:

Lords of Power DA 89,60
(Red Baron, Silent Service 2, Perfect General, Railroad Tycoon)

Microprose Spiele:

Dogfight	DA	92,90
F 15 Strike Eagle 3	DA	92,90
Fields of Glory	DV	92,90
Grand Prix	DA	92,90
Pirats Gold	DV	92,90
Railroad Tycoon de Luxe	DA	83,80
Rex Nebular	DA	88,40
Starlord	DV	92,90
Subwar 2050	DV	92,90
Task Force 1942	DA	92,90
The Legacy	DV	92,90

CD - Rom

Creative CD - ROM intern	E	279,00
reative CD - ROM extern	E	349,00

Solange Vorrat reicht!

Eye of the Beholder 1 - III	DV	95,30
Humans 1 & 2	DA	67,70
Indiana Jones 4	DV	88,40
Iron Helix	auf Anfrage	
Kings Quest 6	DA	88,40
Legend of Kyrandia	DV	84,60
Malony's Comic	DV	59,50
Maniac Mansion 2	DV	95,30
Motor Stars	DA	99,60
Rebel Assault	auf Anfrage	

Soundkarten:

Sound Galaxy NX II	DV	199,00
Sound Galaxy NX II Pro	DV	279,00
Sound Galaxy NX Pro 16	DV	439,00
Soundblaster SB 16 ASP	DA	429,00
Soundblaster 16 S SI-2	DA	429,00
Game Wave 32 N E U	DA	349,00

Joysticks:

Advanced Gravis Schwarz		72,00
Advanced Gravis Transpa.		74,00
CH Flight Stick Pro	DA	159,00
Gravis Game Pad		49,90

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Ladepreise verstehen, Ladenzinsen erfragen.
Versandkosten: NN 9,50 + 3 DM Zahlkartengebühr
Spiel nicht gefunden? Rufen Sie uns bitte an.

HANDLERANFRAGEN ERWUNSCHT!



Comanche	DV	101 DM
Comanche Mission Disk 1	DH	47 DM
Comanche Mission Disk 2	DH	49 DM
Eishockey Manager	DV	80 DM
Jurassic Park	DH	67 DM
Lands of Lore	DH	67 DM
Lost Vikings	DH	91 DM
Manic Mansion 2	DV	87 DM
Pinball Dreams	DH	60 DM
Prince of Persia 2	DH	70 DM
Privateer	DH	87 DM
Privateer Speech Pack	DH	39 DM
Sam & Max	E	77 DM
Shadow Caster	DH	80 DM
Strike Commander	DH	87 DM
Strike Commander Speech P.	DH	33 DM
Strike Commander Tactic Op.	DH	30 DM
Syndicate	DV	80 DM
Wall Street Manager	DV	67 DM
X-Wing	DH	87 DM
X-Wing - Imperial Pursuit	DH	39 DM
X-Wing - Upgrade Kit	DH	56 DM

CD-ROM		
7th Guest	DH	117 DM
Battle Chess	DH	94 DM
Der Patrizier	DV	91 DM
Dracula Unleashed	E	91 DM
Dune	DH	91 DM
King's Quest 6	DH	87 DM
Maniac Mansion 2	DV	98 DM
Monkey Island	DH	94 DM
Sherlock Holmes 2	DH	86 DM
Wing Commander 2 Deluxe	E	105 DM

Alle Spiele PC-Versionen
DV = Deutsche Version
DH = Deutsches Handbuch
E = Englische Version
Versand: DBP-Nachnahme 8 DM plus
Zahlkartengebühr
Preisrücken und Preisänderungen
vorbehalten
Kein Ladenverkauf

Preisliste kostenlos anfordern

Wallnewitz Software
Martinstraße 48
50259 Pulheim

Bischoff & Partner

Tel.: 03 35/36 92 10

Fax 03 35/36 92 90

Fürstenwalder Straße 46
15234 Frankfurt /Oder

Titel	Version	PC	Amigo
Aces over Europe	DV	82 DM	
Anstoss	DV	72 DM	72 DM
Bane of the Cosmic Forge	DV	70 DM	67 DM
Burning Steel	DV	79 DM	
Burntime	DV	83 DM	70 DM
Civilisation	DV	95 DM	76 DM
Comanche	DV	89 DM	
Comanche Data Disk	DV	50 DM	
Darklands	DV	89 DM	
Der Schatz im Silbersee	DV	92 DM	83 DM
Eishockey Manager	DV	82 DM	74 DM
Elite 2	DV	70 DM	58 DM
Eye of the Beholder 3	DV	82 DM	
Flugsimulator 5.0	DV	131 DM	
Formula One Grand Prix	DA	95 DM	76 DM
Inca	DV	95 DM	
Ishar 2	DV	59 DM	60 DM
Lands of Lore	DV	69 DM	
Legend of Kyrandia	DV	74 DM	69 DM
Pinball Dreams	DA	60 DM	50 DM
Prince of Persia 2	DA	69 DM	
Privateer	DA	87 DM	
Privateer Speech Pack	DA	40 DM	
Protostar	DV	76 DM	
Shadowcaster	DA	83 DM	
Street Fighter 2	DA	62 DM	59 DM
Strike Commander Tac. Op. 1	DA	39 DM	
Syndicate	DA	79 DM	65 DM
Transarcia	DV	52 DM	54 DM
Wing Commander 2	DV	75 DM	
Wing Commander Academy	DA	73 DM	
X-Wing	DA	89 DM	
X-Wing Update Kit	DV	59 DM	
CD-ROM			
Burning Steel	DV	89 DM	
History Line 14/18	DV	82 DM	
Julland	EV	133 DM	
Kings Quest 5	DA	79 DM	
Legend of Kyrandia	DV	79 DM	
Protostar	DA	79 DM	
Rebel Assault	EV	95 DM	

Lieferung: Hochbahn 8,50 DM - DHL-Werkzeug 7,50 DM (nur Fernschick)
Frei Haus 5,00 DM (nur Raum Frankfurt /Oder)
Preisliste kostenlos - kein Ladenverkauf

Sie wollen mehr als nur die Coverdisk? Kein Problem! Ab jetzt können Sie auch Programme erhalten, die mehrere HD-Disketten benötigen und daher bis jetzt nicht als Coverdisk geeignet waren. Tolle Klassiker, aktuelle Demos und phantastische Preview-Versionen warten auf Sie!

1.		Terminator Rampage Ein geniales 3D-Spiel. Wer auf der Computer '93 in Köln an unserem Stand war, durfte es in unserem Messevideo bewundern. Irrsinnig schnelle und detaillierte Grafiken sowie hartnäckige Gegner motivieren über Stunden. (1 HD-Diskette, 1 Level)	Unsere Wertung: Neu!
2.		Subwar 2050 Die Unterwasser-Kampfsimulation. Das Wasser steht Ihnen bis zum Hals! Im Kampf um Energie und Nahrungsmittel müssen Sie mit Ihrem U-Boot allen Gegnern trotzen. Bislang einmalige Story und Qualität von MicroProse. (1 HD-Diskette)	Unsere Wertung: Neu!
3.		Indiana Jones 4 Zum Klassiker der Abenteuerfilme gibt es auch eine noch nicht verfilmte Episode. Indy begibt sich auf die Suche nach dem sagenumwobenen Atlantis. Ein gelungener, autonomer Abschnitt des Gesamttepos. (1 HD-Diskette, 1 Abschnitt)	Unsere Wertung: 92%
4.		Castles 1 & 2 Zwei Programme, der Klassiker Castles 1 und der Nachfolger Castles 2 auf einer Diskette. Finden Sie die optimale Lösung zwischen wirtschaftlichem Erfolg und Ausbeutung der Untertanen für den Burgenbau. (1 HD-Diskette)	Unsere Wertung: 80%

Hot-line

für
Bestellungen
und
Reklamationen

Telefon:
**09 11/
30 15 00**

PC Games

Demoservice

Absender:

Name, Vorname _____

Telefon _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung +DM 10,- Porto)

1. ☐ Terminator Rampage (DM 4,-)

2. ☐ Subwar 2050 (DM 4,-)

3. ☐ Indiana Jones 4 (DM 4,-)

4. ☐ Castles 1 & 2 (DM 4,-)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

☐ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinem Konto ab
Konto: _____
BLZ: _____
Bank: _____

☐ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)

☐ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum _____ Rechtsverb. Unterschrift _____

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH

PC-Demo/Sharewareservice

Kobergerstraße 41

90408 Nürnberg

Android

"Bring Android to life!"

Installationsanleitung

Legen Sie die Coverdisk in Ihr Diskettenlaufwerk und geben Sie am DOS-Prompt (C:) die folgenden Anweisungen ein:

MD ANDROID

CD ANDROID

COPY A:*. * oder COPY B:*. *

ANDROID

Die Demo entpackt sich nun selbst.

Den Epic Pinball-Table starten Sie mit dem Befehl PINBALL.

Die Regeln für ANDROID

Während des Spiels genügen Ihnen drei Tasten zur Bedienung von ANDROID. Mit der linken SHIFT-Taste steuern Sie den linken Flipper, mit der rechten SHIFT-Taste den rechten Flipper und mit der SPACE-Taste betätigen Sie den Kugleinwurf. Wenn sich die Kugel erst einmal im Spiel befindet, dient die SPACE-Taste dazu, den Tisch anzustoßen.

Wie jeder Flippertisch aus der Spielhalle, hat auch der ANDROID ein Thema: Sie müssen einen Androiden zum Leben erwecken. Zunächst gilt es, alle Körperteile des Androiden zusammenzusetzen und zu aktivieren, danach sollen alle seine Funktionen durchgetestet werden.

1 - Die Rollover Lanes

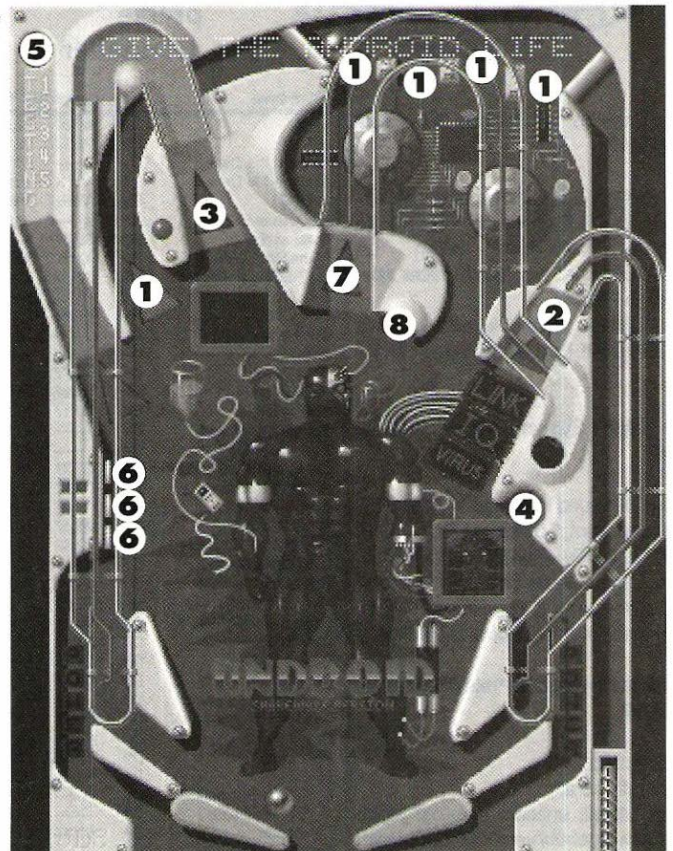
Wenn die Kugel durch denjenigen der vier Zwischenräume rollt, der zu Anfang des Spiels blinkt, winken Ihnen zwei Millionen Punkte. Während des Spiels können Sie den Bonus vervielfachen (x2, x3, x4 oder x5), wenn Sie mehrmals alle vier Leuchten aktivieren.

2 - Rechte Rampe (Computer Link Ramp)

Mit dem ersten Schuß über die Rampe schließen Sie den Computer an den Androiden an ("Link Android to Computer"), was gleichzeitig die linke Rampe aktiviert.

3 - Linke Rampe (Computer Ramp)

Die linke Rampe ist der Schlüssel dazu, Ihren Androiden zum Leben zu erwecken. Um diese Rampe überhaupt zu aktivieren, muß die Kugel zunächst über die rechte Rampe rollen. Wenn die linke Rampe aktiviert ist (rotes Licht), können Sie beginnen, die verschiedenen Programme im Androiden zu installieren. Wenn Sie die Kugel über diese Rampe schießen, wird Ihnen am oberen



Bildschirmrand eine Aufgabe eingeblendet. Erfüllen Sie diese Aufgabe, so wird das jeweilige Programm im Androiden installiert. Wenn alle Programme installiert sind, wird der Android erweckt und Sie werden mit dem "Super Jackpot" belohnt.

4 - Die rechte Kugelfalle (Sink Hole)

Versenken Sie die Kugel einmal hier, so werden die physikalischen Systeme des Androiden aktiviert. Nach dem Aktivieren der Systeme müssen die Drop Targets abgeräumt und die Kugel in der linken Kugelfalle versenkt werden, um die einzelnen Systeme einzeln zu durchlaufen.

5 - Die linke Kugelfalle (Test Hole)

Um jedes physikalische System zu testen, muß die Kugel hier versenkt werden. Wenn Sie Arme und Beine ("Arms" und "Legs") installiert und aktiviert haben, winkt Ihnen das "Dual Ball Play".

6 - Die Drop Targets

7 - Die mittlere Rampe

8 - Die mittlere Kugelfalle

Jeder Schuß in die mittlere Kugelfalle wird mit 100.000 Bonuspunkten belohnt.

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

- 1 (17) Privateer**
Origin/2. Monat
- 2 (13) Flight Simulator 5.0**
Microsoft/2. Monat
- 3 (11) Maniac Mansion 2**
LucasArts/4. Monat
- 4 (-) Elite II - Frontier**
Gametec/1. Monat
- 5 (2) Syndicate**
Electronic Arts/5. Monat
- 6 (3) X-Wing**
LucasArts/9. Monat
- 7 (7) Pinball Dreams**
21st Century/4. Monat
- 8 (11) Lands of Lore**
Virgin/3. Monat
- 9 (9) Prince of Persia**
Broderbund/4. Monat
- 10 (6) The Lost Vikings**
MicroProse/3. Monat

CD-ROM

- 1 (1) The 7th Guest** Virgin Games/7. Monat
- 2 (2) Maniac Mansion 2** LucasArts/4. Monat
- 3 (3) Der Patrizier** Ascon/7. Monat
- 4 (5) Dune** Virgin Games/4. Monat
- 5 (9) Wing Commander** Origin/7. Monat
- 6 (6) Monkey Island** LucasArts/7. Monat
- 7 (4) King's Quest 6** Sierra/4. Monat
- 8 (7) Sherlock Holmes 2** Mindscape/7. Monat
- 9 (10) SWOTL** LucasArts/7. Monats
- 10 (10) Battle Chess** Interplay/7. Monat

Inserentenverzeichnis

Bischoff & Partner.....61	Multimedia Soft.....69
Bomico.....2, 3, 28, 29, 37	Mystic Games.....47
Bünzli.....47	Okay Soft.....13
Coktel Vision.....37	On-Line.....117-122
Computec Verlag.....71, 93,105, 107, 109	PAS.....57
Dongleware.....35	Pfister Spieleversand.....67
Dudek.....23	Psygnosis.....53
Dynamics Marketing.....23	Quicksoft.....63
EHBA-Soft.....61	Royal Soft Berlin.....77
Electronic Arts.....24, 25, 125	Rushware.....15
Empire.....43	Reis Elektronik.....85
FDS.....35	SOFT & SOUND.....41
Game Tec.....15	Softwarevertrieb Füllbeck.....45
Graf Software.....47	Software Discount Mann.....49
Groß Electronic.....75	Sunflowers.....2, 3, 28, 29
Happy Soft.....51	Teschke.....57
Henkel & Triebner.....45	Topshare.....27
Intel.....20, 21	Transtec GmbH.....126
Intersoft.....55	Traumwelt.....17
Joysoft.....31	Turtle Soft.....59
Mad Data.....91	Wallnewitz Software.....61
Media Point.....9	
Micro Magic.....11	Der gesamten Auflage liegt ein Prospekt der Firma EMP bei.
MicroProse.....73	
Mirox.....19	

Wir übernehmen Garantie,

daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 1/94

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
- Reklamation PC Games -
90327 Nürnberg

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname: _____

Straße, Hausnummer: _____

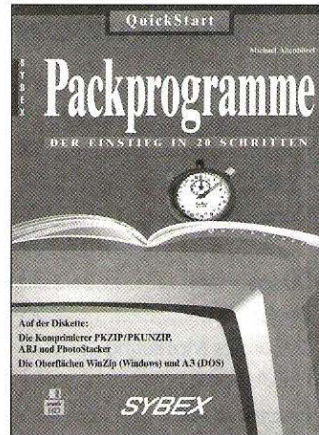
PLZ, Wohnort: _____

Fehlerbeschreibung: _____



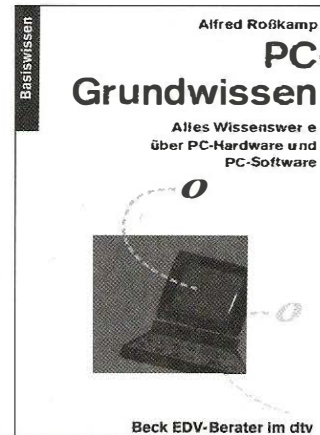
Das Adventure Buch II

Wie oft haben Sie sich schon nächtelang an einem Adventure-Rätsel festgebissen und kamen einfach nicht mehr weiter? Dieses frustrierende Erlebnis wird wohl jeden Hobby-Spieler schon einmal ereilt haben. Kein Wunder, werden die Spiele doch immer komplexer und umfangreicher. Aus diesem Grund hat Spieleguru Carsten Borgmeier jetzt das ultimative Nachschlagwerk für alle Computer-Abenteurer zusammengestellt. Sein neuestes Buch enthält Komplettlösungen für 20 der aktuellsten und kniffligsten Adventures. Darunter sind Top Highlights wie *Alone in the Dark*, *Day of the Tentacle* und *Gobliins 2*. Anschaulich geschrieben, mit vielen Screenshots illustriert, kann leicht der jeweilige Lösungsweg nachvollzogen werden. Nicht enthalten sind übrigens die Spiele der Firma Sierra Online, denn für die wurden eigens zwei Sonderbände erstellt, die ebenfalls im Sybex Verlag erschienen sind.



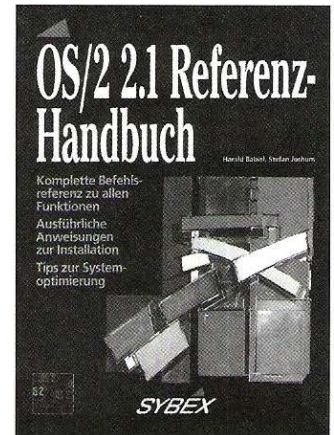
Packprogramme

Früher oder später muß jeder PC-Anwender einmal Dateien von der überstrapazierten Festplatte auslagern. Damit solche Säuberungsaktionen nicht als Massen-Disketten-Grab enden, bedient man sich immer häufiger der weit verbreiteten Packprogramme. Michael Althövel erklärt in diesem Buch die Bedienung und die wichtigsten Parameter der Standard-DOS-Packer LHA, PKZIP/PKUNZIP und ARJ. Zusätzlich wird auch der Umgang mit dem Windows-Packer WinZip anschaulich erklärt. Auf der beigefügten Diskette befinden sich die aktuellsten Shareware-Versionen der beschriebenen Programme. Für speicherintensive Photodateien wird der PhotoStacker empfohlen. Hierbei handelt es sich zwar um kein Shareware-Programm, trotzdem ist auf der Diskette eine eingeschränkte Version dieses JPEG-Packers enthalten.



PC-Grundwissen

Für Neulinge ist es heutzutage sehr schwer, sich in die Materie PC einzuarbeiten. Alfred Roßkamp umschreibt kurz und prägnant die vielen Fachwörter, die den Alltags-Usern wie selbstverständlich über die Lippen gehen. Dabei gliedert sich das Buch in mehrere Teile. Zunächst wird allgemeines Wissen über den PC und seine Komponenten vermittelt. Die weiteren Kapitel beschäftigen sich mit dem Betriebssystem und den Benutzeroberflächen. Abschließend bekommt der PC-Einsteiger Einblicke in repräsentative Windows-Programme wie Excel, Works für Windows und Word für Windows. Der Autor war bestrebt, seine Erklärungen stets auf das Wesentliche zu konzentrieren. Dadurch konnte zeit- und nervenaufreibender Ballast vermieden werden. Trotzdem enthält PC-Grundwissen alles, was Sie für die tägliche Arbeit mit Ihrem PC benötigen.



OS/2 2.1 Referenzhandbuch

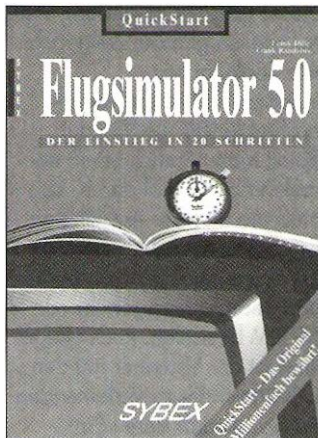
Das Ende für das veraltete DOS-System scheint gekommen: Immer mehr Firmen und Programmierer schwören auf den Einsatz des 32 Bit-Betriebssystems OS/2. Anfangs mit vielen Schwächen behaftet, läßt die Version 2.1 eigentlich keinerlei Wünsche mehr offen. Selbst große Entertainment-Softwareschmieden, wie beispielsweise MicroProse, setzen neuerdings auf das Betriebssystem der nächsten Generation und bieten ihre Produkte auch für diesen Standard an. Für alle Umsteiger bietet das OS/2 Referenzhandbuch schnelle Hilfe bei Problemen. Behandelt wird der Umgang mit der Benutzeroberfläche, außerdem wird beschrieben, wie man das System optimal auf dem Rechner installiert und konfiguriert. Zusätzlich beinhaltet das Buch auch noch die offiziellen Syntaxdiagramme der OS/2 Befehlsreferenz.

Borgmeier, Carsten
Das Adventure Buch II
Sybex
350 Seiten
DM 39,80
ISBN 3-8155-0084-2

Althövel, Michael
Packprogramme
Sybex
160 Seiten
DM 24,80
ISBN 3-8155-5638-4

Roßkamp, Alfred
PC-Grundwissen
dtv
320 Seiten
DM 19,80
ISBN 3-4235-0118-9

Babel, Jochum
OS/2 2.1 Referenzhandbuch
Sybex
385 Seiten
DM 49,-
ISBN 3-8155-7044-1



Flugsimulation 5.0

Wie Sie schon unserem Testbericht in der letzten Ausgabe entnehmen konnten, geht beim Flugsimulator 5.0 nichts besonders schnell vonstatten. Weder die Grafik noch der Einstieg in das komplexe Programm kann als flüssig bezeichnet werden. Wenigstens für letzteren Punkt gibt es Abhilfe: Sybex hat im Rahmen seiner QuickStart-Reihe einen Platz für Microsofts neuen Flugsim reserviert. In 20 Schritten werden Ihnen die Grundlagen des Programms erklärt. Angefangen bei der Installation bis hin zu einem komplett geplanten Flug über die Alpen wurde nichts bei dem Schnelleinsteiger-Buch vergessen. Für die Luftakrobaten, die trotz der vielen Schwachpunkte des Flugsimulator 5.0 nicht mehr ohne "Photo-Realistic"-Grafiken abheben möchten, ist dieses Buch eine sinnvolle Anschaffung.

Das Rollenspiele Buch

Rollenspiele gewannen in den letzten Jahren immer mehr an Stellenwert. Man wird kaum einen PC-Besitzer finden, der sich noch nicht mit einem Spiel dieses Genres auseinandergesetzt hat. Doch da der Schwierigkeitsgrad dabei sehr hoch angesetzt ist, bereiten die Gegner dem Rollenspieler schon mal rasch ein unerwartetes Ende. Ab jetzt gibt es aber keinen Grund mehr, warum Sie weiterhin in Verliesen verrotten oder gegen die zahlreichen Fantasy-Monster den kürzeren ziehen sollten. Denn Carsten Borgmeiers Rollenspiele Buch hilft Ihnen, Licht in die geheimnisvollen Welten zu bringen. Komplett mit Karten und Handlungsanweisungen werden 13 Rollenspiel-Hämmer gelöst. Doch damit nicht genug. Als weiterer Bonus liegt dem Buch auch eine Diskette mit spielbaren Levels von Ishar 2 bei.

**Dille, Raudszus
Flugsimulator 5.0
Sybex
157 Seiten
DM 19,80
ISBN
3-88745-262-3**

Borgmeier, Carsten
Das Rollenspiele
Buch
Sybox
279 Seiten
DM 39,80
ISBN 3-8155-6507-3

/THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND
TEL.: 0561/577-110 od. 577-510 FAX: 0561/57 64 21 /

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

PC 3.5" Amiga			PC 3.5" Amiga			PC 3.5" Amiga		
Alone in the Dark	84- D		Hook	79- D	60- D	Secrets of Monkey Island	78- D	66- D
Amberstar		78- H	Inc.	89- D		Shadowcaster	78- D	
Angels in Night		55- D	Indiana Jones 4	84- D	70- D	Shadowlands	78- D	
Arx Fatalis	75- D			83- D	54- D	Shrek's Madness	78- D	
Crystal of Endora	78- D	65- D	Jonathan	78- D	79- D	Simon the Sorcerer	84- D	68- D
Darius	78- D		Ishtar	39- H		Simon the Sorcerer	84- D	66- H
Darkseed 1.5	49- D	73- D	Kings Quest	77- D	60- D	Space Quest 1	79- H	39- H
Duke	78- D	72- D	Land of Lore	56- D		Space Quest 4.1 Comp	84- H	
Duke's Gnome U.Best	75- D		Land of Lore	56- D		Space Quest 4	54- D	59- D
Dune 2	60- D	54- D	Legends of Atlantis	66- D	66- D	Space Quest 5	79- D	75- D
Dungeon Master	59- D		Legends of Atlantis	74- D		Star Trek	78- D	
Eco Quest	39- H		Les Manes Lost LA	39- D		Stronghold	78- D	
Eye of Beholder 1	79- D	36- D	Lost of Temples	39- D		Ultima 5	78- D	39- E
Eye of Beholder 2	78- D	78- D	Lure of Lancelot	78- D		Ultima 7	66- D	
Eye of the Ball 3 Discs	78- D		Maniac Mansion 2	84- D		Ultima 7.2 Serpents	78- D	
Fairy Tales	79- H		Night and Magic 3	78- D	66- D	Ultima 7.2 Serpents	78- H	
Fantale	60- D		Night and Magic 5	78- D		Ultima 7.2 Serpents	78- H	
Forgotten Castle	78- D		Monkey Island 1	78- D	78- D	Ultima 8	79- H	
Freddy Pharkas DVD	63- D		Omnistar	66- D		Ultima 8	79- H	
Galactic Patrol	60- D		Paladin Quest	78- D	25- D	Ultima 8	79- H	
Goblins	60- D	60- D	Quest for Glory 3	60- D		Ultima 8	79- H	
Goblins 2	84- D	66- D	Return of Phantoms	79- D		Ultima 8	79- H	
Goblins 3	78- D	66- H	Return to Toad	78- H		Ultima 8	79- H	
Great of China	78- D		Sans-Max	78- D		Ultima 8	79- H	
Homeland	34- D	24- D	Scholar's License	82- D	78- D	Ultima 8	79- H	

ACTION/ARCADE

Alvin Beerd	54	-H	Lemmings	78	-H	52	H	Endorphin + Thrill Pack	19	-H	
Alvin Beerd SE 92			Lion Heart			54	H	Splash	25	-E	
Armalyne			The Last Viking	78	D	66	-H	Steel Empire	59	-H	
Assassin Sp.Ed.			McDonald Land	54	H	45	-D	Sweet Fingher 2	59	-H	
Bat versus World			Morph					Superting		48	-H
Beavers			Mortal Combat			60	-H	Take a Break Pub.		66	-D
Blaster			One step beyond					Tearaway Thomas			
Body Blows	54	-H	Outdodge	58	H	48	-H	Tennant or 2	25	-H	
Body Blows Galact.			Pinball Dreams					Tetris	59	-H	
Budokan	32	-H	Pinball Fantasies			54	H	Tips n' Treasures		45	-H
Chaos Engine			Pinball Wizard					Trolls		45	-H
Cluck Rock			Pop'n'FrenzyLand	39	H	39	-H	Turman 3			
Chuck Rock 2			Prince of Persia 1	22	-H	22	-H	UGM!	25	-H	
Chuck Blaster	66	-H	Prince of Persia 2	67	-H			Urduum 2		48	-H
Electro Body	33	-D	Project X			27	-H	Walker		60	-H
Emerald Mine 1 od.3			Patty					WWF Wrestling 2	66	-H	
Hardgaps			Quak			27	-H	Reactions	72	-H	
Human Race Scandal	49	-D	Risky Woods	59	-H	49	-H	Isol Jod	59	-H	
Human Race Scandal	40	-H	Risky Ranger	19	-E	19	-E	Isol Jod 2	42	-H	
Juarez Park	66	-D	Silverball			19	-H	Jod 2			
Krazy's Fat House	54	-H	Silverball			54	-H				

SONSTIGES/ZUBEHÖR

10 Intel-SiGame	70- H		Global Gladiators		* 50- H	No Second Prize	57- H
3D Construct. 2.0	117- D	117- D	Goal *	59- H	55- H	Puzzle Solv.	17- H
Antross *	66- D	66- D	Hardball *	66- E		Practice Hot Words	36- D
			Hatfield *			Princesses & Nobles	54- D
Big Sea *	65- H *	68- H *				Prisoner Magazine 3	40- E
Bittery Brothers 1	54- H *	54- H *	Jack Nicklaus Golf	32- H *	66- D	Semi-Secret 9/93	54- H *
Cadillac Van Prv2.0	6- D	66- D	John Barnes Soccer	29- H	25- H	Soccer Rnd	59- H
Casles - Mr. Brain	39- D	39- D	Jordan in Fight	31- H		Space Legends	72- H *
Chester 2	22- H	22- H	Links	33- H	33- H	Stinker	66- D
Crazy Cars 2			Links 384 Pro	89- H		Strip Poker 2	29- H *
Crazy Cars Footb	66- H *	54- H *	-Pebble Beach(384)	45- E		ThePhanage	49- D *
Daily Cn Grn Sport	29- H *	29- H *	-Troom Troom	36- H		Therapist deluce	66- D
DelMusic Cn 2.0	186- H *	186- H *	Life-Like Athletics *	61- H	59- D	Trick Penns. D	32- H *
DePanic 4.5 A.G.O			Lotus 3	60- H		TV Sport Football	19- H *
E. slash/Amiga	78- D		Louis Comp(1.0)	23- H	54- H	Wayne Greasby 3	78- E
FormulaOne	90- H *	39- E	Manchester vs United	23- H	22- H	Wickid	66- H *
Freest 5.Slot89.93	66- E		NHL Hockey	70- H		WWF Wrestling	29- H *

STRATEGIE/SIMULATION

H69	78	D	66	D	Epic	66	H	60	H	Shuttle	39	H	39	H
A Team	72	D	60	D	Dead End	72	D	66	D	Sim Service 2	74	H	74	H
-Cantasticus	42	D	42	D	F 15 Flyer, Eagle 3	42	D	28	H	Sim City	78	D	78	D
AA - War Stories	84	H	60	H	F 17 Corsair	84	H			Sims City Deluxe	78	D	78	D
Acres of L. Pacific	66	H			Fallen 3.0	98	D			Sim Earth	84	H	78	H
- Mission Disk 1	48	E			Miss.Disk 2 MG29	54	H			SimJam	78	D		
Acres over Europe D	74	D			Fallen over Europe	84	D	78	D	Sim Life	84	D	78	D
Av. Combat Class	78	E			Flight Academy	90	H			Special Forces	39	E	39	E
Av Warrior	90	H	75	H	Shogunmaker 3.0	* 126	D			Starford				
Ardus A 320	66	D	66	D	Go Simulator	79	H			Strategic Heroes	54	D	48	D
Ardus A 320 Amer.	84	H	84	H	GunsHIP 2000	90	H	66	H	Stratagem	26	H		
Ardus A 320 Amer.	84	H	84	H	GunsHIP 2000 Data	54	H			Strike Commander	84	H		
Arbush A 350mm	84	H	84	H	Hammill	78	D	66	D	Support	42	H		
Ardus A 350mm	84	H	84	H	Highlander	75	E			Star Trek	78	D		
B 17 Flying Forter	90	H	66	H	Hired Guns	* 87	H	58	H	Star Island	89	D		
Battle Chess	25	H	25	H	History Line 14-18	* 66	D			Solver 2050	89	H		
Battle Chess 2	60	H	52	H	Incredible Deluxe	72	D			Synthetic	78	D	59	D
Battle Chess 4000	66	H			Incredible Machine	66	D			Taxi Disk 1	39	D		
BoardGame	72	H	66	H	LRK Attack Chopper	79	D	32	H	Trafford	90	H		
Expedite Data 2	78	D	48	H	Mad Max	39	D	66	D	Train Teacher	29	H		
Bouncing Steel	72	D			Mad TV	78	D	66	D					
Blood 2 Superhit	36	D			Man vs	39	H			TriX	* 84	H		
Burende	78	D	66	D	Man vs	39	H			Tornado	79	H		
Buzzin' Jim	84	H			Man vs	75	H			Transactive	54	D	54	D
Cadets	66	H	60	H	Man vs	60	D	66	H	Twilight 2000	89	D		
Cave Disk	90	H			Man vs	45	H			War of Wills	69	E		
Castle 2	66	H			Man vs	88	H			Warrior	78	D	60	H
Charles Columbus	* 78	D	72	D	Man vs	39	D	32	H	Warrior 2	79	D		
Chuck 13hr Combat	66	D			Man vs	89	D			Warrior 2	79	D		
Civilization	90	D	75	D	Man vs	84	H			Waterloo	78	D	19	D
Comanche	98	D			Man vs	84	H			Win Commander	84	H		
Comanche Disk 1	48	D			Man vs	79	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 2	58	H			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 3	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 4	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 5	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 6	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 7	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 8	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 9	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 10	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 11	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 12	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 13	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 14	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 15	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 16	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 17	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 18	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 19	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 20	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 21	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 22	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 23	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 24	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 25	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 26	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 27	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 28	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 29	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 30	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 31	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 32	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 33	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 34	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 35	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 36	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 37	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 38	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 39	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 40	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 41	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 42	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 43	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 44	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 45	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 46	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 47	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 48	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 49	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 50	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 51	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 52	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 53	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 54	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 55	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 56	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 57	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 58	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 59	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 60	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 61	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 62	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 63	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 64	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 65	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 66	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 67	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 68	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 69	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 70	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 71	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 72	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 73	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 74	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 75	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 76	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 77	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 78	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 79	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 80	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 81	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 82	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 83	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 84	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 85	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 86	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 87	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 88	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 89	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 90	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 91	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 92	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 93	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 94	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 95	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 96	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 97	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 98	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 99	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 100	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 101	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 102	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 103	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 104	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		
Comanche Disk 105	36	D			Man vs	84	H			Win Comm Editor	86	H		

CD-ROM CD-ROM CD-ROM

7th Guest	126. DH	IN CA 2	108. -D	Protostar	66. DH
BAT 3	79. DV	Iron Heals	75. 7D	Rebel Assault	90. DV
Blue Force	79. DV	Jones in Fast Lane	73. 8D		
Burning Steel	94. -D	Jurassic Park	74. 8D	Return to Back	89. DV
Burntime	79. DV	Kings Quest I & II	74. 8D	Scavenger	79. DV
CD-ROM Edition I	66. DV	Kings Quest IV	84. DV	Spider Cap	66. 0D
Chessmaster Pro	79. DV	Labyrinth of Time	67. 8D	Secta: Monst'ly I	69. 0D
D-Gener+Maria Miss	79. 0D	Lands of Love	79. DV	Sect: Weapon of LW	67. 8D
Der Panchito	84. DV	Legend of Meridia	78. 8D	Space Quest 4	78. -D
Eye a Scanner I-3	84. DV	Looping	64. 0D		
Freddy Phia	79. DV	Lord of the Rings	79. DV		
Goblins 1	79. DV	Lost in Space	74. DV	Super Strike Comm.	84. -D
Goblins 2	74. DV	Lucas Art Classics	70. 0D	TEK	96. -D
Goblins 3	79. DV	Maniac Mansion 1 & 2	87. DV	Turkicari 2	60. -D
Golden 7 Comp.	66. DV	Maniac Mansion 2	84. DV	Ult: Underworld I	84. DV
Hannibal+200 SW-Ga	66. DV	MicroCDROM	84. DV	Ult: Wing Sphere I, Infante	84. DV
History Line	108. -D				

* Bei Anpreisungschluß noch nicht lieferbar E = englische Sprache D = Spielzeug in Deutsch H = Handbuch in Deutsch R = Responder
+ Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten + Freisteig + 7% und GdV gegenwärtiger Rückumsatz
Ab 250,- ohne Versandkosten Ausland (für Vorkasse) [z.B.] Ab 400,- ohne Versandkosten Lieferung per Vorkasse; R-E-Scheck bis 400,-
oder V-Scheck. Bei V-Scheck Lieferung erst nach Geschäft + Nachnahme zusätzlich 5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkartengebühr

Schiffte Bestellung und Abholung nach Absprache
34121 Kassel, Dornmannweg 48 b, Tel. 0561-577-110 od. 577-510

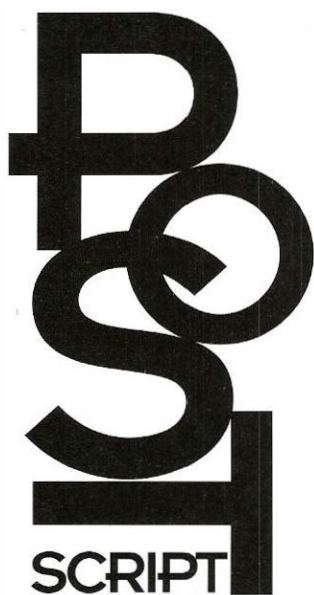
Ladenverkauf in Bielefeld: Infodata Computer,
Am Kesselbrink 12, 05211-79 55 o, 01 72-5 20 18 68

KAMPFPREISE!

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • DORMANNWEG 48 b • 34121 KASSEL

Eigentlich hatte ich die Diskussion um die leidigen Raubkopien schon abgeschlossen, aber es kamen laufend neue Leserbriefe zu diesem Thema. Darum wird es auch diesmal wieder in diesen Seiten hauptsächlich gehen. Denn so lange Briefe dazu ankommen, kann ich wohl von einem öffentlichen Interesse daran ausgehen. Ich werde mich hüten, ein Thema abzuwürgen, das unsere Leser interessiert. Allerdings kann ich mir nicht vorstellen, daß es sonst nichts gibt, was Euch bewegt. Ich würde mich freuen, wenn Ihr mir auch dazu ein paar Zeilen zukommen laßt.

RR



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:

**Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg**

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

▼ VERLEIH

Lieber Rainer, mit großem Interesse habe ich die Diskussion um Raubkopien und ihre Hintergründe verfolgt. Dank Deiner Auswahl an veröffentlichten Leserbeiträgen ergibt sich ein recht gutes und breit gefächertes Meinungsbild hierzu, zu dem ich, da ich Deine Auffassung teile, nichts weiter beitragen will. Trotzdem habe ich ein Problem, wenn Du in der Antwort zum Brief von Herrn Wondzinski in der Ausgabe 11/93 das Verleihen von Spielen als "gute Möglichkeit" ansiehst, Spiele (legal) zu testen.

Ich bin zwar kein gelernter Jurist, kann mir aber vorstellen, daß die entgeltliche Nutzungsüberlassung von urheberrechtlich geschützter Software auch mit der Verpflichtung durch den Verleiher, ein ggf. auf Festplatte installiertes Spiel bei Rückgabe der Originaldisketten zu löschen, nicht so ganz einwandfrei sein dürfte. Schließlich werden von den meisten, mir bekannten Verleihern Sicherheitskopien zum Testen erstellt, wofür es einer in fast allen Fällen nicht vorliegenden Unterlizenzierung bedarf. Das Kopieren von Noten zur Herstellung von Gebrauchsexemplaren ist ja auch nicht zulässig.

Weiterhin erscheint mir die weitverbreitete Konstruktion über einen Verein, der an seine Mitglieder gegen ein gewisses Entgelt Vereinseigentum abgibt, nicht der Weisheit letzter Schluß zu sein. Was geschieht mit den armen Vereinsmitgliedern, wenn ein Softwarehersteller auf Schadensersatz klagt?

Daß sich die Softwarehersteller gegen das Verleihen ihrer Produkte sträuben, wundert nicht. Auch ich wäre fast der Versuchung erlegen, ein probenhalber gegen Entgelt ausgeliehenes Spiel einfach auf der Festplatte zu belassen und mir das Beiheft ebenfalls zu kopieren; ist ja schließlich wenigstens teilweise einfacher als einen Videofilm zu vervielfältigen. Die aufgeführten Punkte sind natürlich nicht vollständig. Gleichwohl bedürfte dies alles zuerst einer eindeutigen rechtlichen Klärung, bevor Du, vielleicht unter dem Eindruck der etwas unglücklichen Situation, den Spielverleih, neben u.a. dem auch so schweren Konsumverzicht, als weiteres mögliches Gegenmittel zur herrschenden Raubkopiererei vorschlägst. Ob danach das Argument einschlägt, ein zufriedener Tester ist auch ein guter Käufer, möchte ich nicht beurteilen, da es hierzu noch keine diesbezüglichen Erhebungen gibt, um ein sicheres Urteil zu ermöglichen. Sich trotzdem zum tatsächlichen oder eingebildeten Erfolg von Spielverleihen in

dieser Hinsicht zu äußern, wäre, wie ich glaube, zielgerichtete Spekulation.

In jedem Fall ist ein Verleih profitabler als ein Verkauf: Spielt man nämlich einen normalen Fall einmal durch, so muß man für die Ausleihe eines Spiels rd. 10-15 DM zusätzlich einmaliger Aufnahme- und Bearbeitungsgebühr rd. 50 DM bezahlen. In der Regel erwirbt der Verleiher mit den Gebühren die zu verleihenden Spiele, so daß deren Einstandspreis weitgehend gedeckt ist. Jeder Verleih erhöht damit unmittelbar der Rohgewinn. Unterstellt, ein Einzelhändler erzielt pro verkauftem Spiel einen Rohgewinn von ca. 30 DM, ergibt sich, daß der Gewinn aus dem Verleih eines Spiels den Verkaufsgewinn nach drei Verleihvorgängen bereits übersteigt. Zu fragen wäre aber hier, ob einem Verleih die Situation der Einzelhändler unter diesem Aspekt gleichgültig sein kann und das Argument der Verkaufsförderung nur ein vorgeschütztes ist. Ich finde es zwar nicht schlecht, wenn Du in der Antwort an Herrn Müller (11/93) durch Deine Berechnungen eine Lanze für die Softwarehersteller brichst. Spätestens hier beißt sich Deine Befürwortung des Spielverleihs jedoch in den eigenen Schwanz, denn daß die Softwarehersteller den bei den Verleihern entgangenen Lizenzeeinnahmen und sonstigen Verkaufserlösen nachtrauern, steht für mich außer Frage.

Wegen der rechtlichen Unsicherheiten bin ich letztlich dem Verleih nicht beigetreten, sondern muß mich weiterhin auf Eure Tests und meine, durch verschiedene Reinfälle in den letzten Jahren geschulte Urteilskraft verlassen - und ab und zu auf die Rücknahmebereitschaft meines Händlers, wenn ich mich mal absolut vergriffen haben sollte. Leider ist mein Leserbrief länger geworden als ich ursprünglich vorhatte, sinnwahrende Kürzungen hin oder her. Ich würde mich jedoch sehr freuen, wenn Du mir in dieser Sache antworten würdest, da

mich die Angelegenheit sehr interessiert.

Viele Grüße:
Norbert Schneider

Da ich wenig Kenntnisse des gültigen Rechts habe, mache ich mir die Antwort auf Deinen Brief ganz leicht und überlasse sie einem Kompetenteren. Ich telefonierte mit Freiherr von Gravenreuth, der dafür zweifelsfrei der geeignetste Ansprechpartner ist und der mir auch bereitwillig Auskunft gab. Ich werde nun versuchen, dessen Ausführungen möglichst sinnwährend wiederzugeben. "Einleitend sollte man die Unterschiede zwischen Verleih und Vermietung klären. Ein Verleih geschieht unentgeltlich, während eine Vermietung auf Gewinn abzielt. In diesem Fall dürfte es sich also nicht um Verleih, sondern um Vermietungsgeschäfte handeln.

Seit dem 24.06.93 hat sich das Urheberrecht geändert. Ein Vermieter braucht seither die Zustimmung des Rechteinhabers. Da die Softwareindustrie eine derartige Zustimmung verweigert, sind solche Geschäfte illegal. Eine ganze Reihe von "Verleihern" wurde schon abgemahnt und stellte dieses Gewerbe ein. Die Verweigerung erfolgte nicht aus heiterem Himmel, sondern auf Grund manchmal haarsträubender Geschäftspraktiken. Verschiedentlich wurden die Programme sogar gleich mit dem geeigneten Kopierprogramm vermietet. Es ist somit also nur eine Zeitfrage, bis auch die letzten Softwarevermieter vom Markt verschwinden werden. Die nunmehr geltende Regelung der Vermietung von Computerprogrammen stammt aus einer ersten EG-Richtlinie. Eine weitere EG-Richtlinie, die zum 01.07.1994 in Kraft tritt, bringt für die Vermietung von Videos und CDs die selbe Rechtsfolge. Bisher wurden den Vermietern von Konsolenspielen sehr selten Probleme gemacht, aber da auch hier Geräte auftauchen, die das Kopieren von Modulen auf Disketten ermöglichen und manche Mailboxen die fertigen Files anbieten, wird

auch in diesem Bereich eingeschritten werden. Falls nun ein Händler den Kunden beim Kauf ein prinzipielles Rückgaberecht einräumt, wäre auch dies illegal, vor allem wenn hier noch sog. "Bearbeitungskosten oder ähnliches" in Rechnung gestellt werden. Falls sich nun ein Kunde "verkauft" hat und der Händler die Software aus Kulanzgründen umtauscht, wäre eigentlich nichts dagegen einzuwenden, dennoch bleibt auch diese Praxis fraglich. Das betreffende Objekt wäre mangelhaft, eventuell sogar mit Viren behaftet. Wird der Händler das Produkt auf Viren scannen und auf Funktionsfähigkeit überprüfen? In der Praxis wird das selten der Fall sein. Wird das Programm weiter verkauft, erwirbt der nächste Kunde ein gebrauchtes (mangelhaftes) Produkt." Ich denke, dem ist nichts mehr hinzuzufügen.

DER RECHTE PREIS

Hallo Rainer!

Ich lese gerade Eure neueste Ausgabe und bin gerade beim Post-Script angelangt. Ich bin total erschüttert...

1. Wie kann ein H. Müller mit 62 Jahren Lebenserfahrung sagen, Raubkopien seien das Beste, was den Programmierern passieren kann? Ich meine nur, der Mann muß doch so viel Verstand haben, um zu begreifen, daß man mit Raubkopien eine jahrelange Arbeit (Entwicklungszeit) zerstört. Das ist doch, um ein kleines Beispiel zu nennen, als baute man sich mühsam ein Haus und dann kommt der Nachbar und klagt sich die Ziegel von Dach. Oder liege ich da so falsch?

2. Zum Thema Software sei zu teuer...

Ich finde, wenn man sich ein Hobby wie den PC aussucht, sollte man zuerst mal sehen, ob man sich ein solches überhaupt leisten kann. Denn es bleibt ja nicht nur beim eigentlichen Rechner, dann möchte man noch einen Drucker usw. Aber wieder zum Thema. Meine Meinung dazu ist, "Alles

MultiMedia Soft

Play a Game
COMPUTERSPIELE

MultiMedia Soft-Läden

finden Sie in:

01259 DRESDEN,	Pirmaer Landstr. 239 Tel. 0351-2230201
NEU:NEU:NEU! ab 4.12.1993	
09212 LIMBACH-	Hohensteinerstr. 56
OBERFROHNA,	Tel. 01 61-7 30 77 41
12627 BERLIN,	Mark Twain Str. 7 Tel. 030-998 61 64
17034 NEUBRANDENBURG, Easy Line	Reitbahnweg 20 Tel. 03 95-4 22 68 13
20257 HAMBURG,	Heußweg 67 Tel. 0 40-4 90 88 91
22041 HAMBURG,	Wentemuthstr. 57 Tel. 0 40-6 52 84 26
23730 NEUSTADT,	Waschgrabenstr. 11 Tel. 045 61-1 61 89
24939 FLENSBURG,	Dorotheenstr. 37 Tel. 04 61-5 40 75
44866 BOCHUM,	Sommerdellenstr. 54 Tel. 023 27-1 00 63
48151 MÜNSTER,	Weseler Str. 48 Tel. 02 51-52 40 01
49080 OSNABRÜCK,	Martinistr. 82 Tel. 05 41-43 47 92
50737 KÖLN,	Neußstraße 628 LADEN + VERSAND Tel. 021-745202
52064 AACHEN,	Guaitastr. 2 Ecke Löhergraben Tel. 02 41-3 31 99
52349 DÜREN,	Kölnstr. 51 BATTLEFELDCENTRUM Tel. 0 2421-189368
54636 HAMM,	Ritterstraße 30 Tel. 0 23 81-2 93 14
66117 SAARBRÜCKEN,	Stengelstr. 8 Tel. 06 81-5898018
92421 SCHWANDORF,	Klosterstr. 8
98599 BROTTRODE,	Inselbergstr. 25
99084 ERFURT,	Meienbergstr. 20 LADEN + VERSAND Tel. 03 61-66 97 42

Spiele-Testen-Kaufen

Absolute Traumpreise in allen MultiMedia Soft Geschäften!

NEU:NEU:NEU Online - Cafe

spielen in ganz Deutschland (per Modem oder Netzwerk) in gemütlicher Atmosphäre die neuesten Games spielen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. (Adressen demnächst in dieser Anzeige)

NEU:NEU:NEU Spielebibliothek

Mitgliedschaft bei Ihrem MultiMedia Soft Laden vor Ort.

Mitgliedschaft in ganz Deutschland auch per POST möglich.

INFO schriftlich anfordern, von:
MultiMedia Soft
52382 NIEDERZIER
Kolpingweg 5e
KENNWORT "Bibliothek"



INFO INFO INFO Geschäfts- und FRANCHISE - PARTNER

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit Spielebibliothek und/oder Online-Cafe!

Fordern Sie schriftlich Ihr persönliches Infoschreiben an:
MultiMedia Soft
52382 NIEDERZIER
Kolpingweg 5e
KENNWORT "Franchise"

hat seinen Preis" und dieses Hobby hat eben einen sehr hohen. Ich als Schüler zum Beispiel gehe regelmäßig "jobben", um mir mein Hobby zu finanzieren, und wenn das ein Schüler schafft, dann erst recht ein H.M. und auch ein Otto Normalpinn... ähhh... -spieler.

3. Thema Raubkopien als Testobjekt:
Wenn man einen Softwarekauf von einer Raubkopie (... wenn mir die Kopie gefallen hat, kaufe ich es mir vielleicht...) abhängig macht, frage ich mich, warum es Computerspielezeitschriften mit Previews, Reviews, ausführlichen Tests und Demo-Versionen von Spielen gibt?
Bitte um Antwort...

In diesem Sinne, macht weiter so: Sebastian D.

1. Auch ich vermochte dieser Logik nicht so ganz zu folgen. Aber auch Dein Beispiel "hinkt" etwas. Das Problem bei Raubkopien liegt wesentlich tiefer. Bei einem Diebstahl nimmt man jemandem etwas weg (materiell). Bei einer Raubkopie sieht es anders aus - da nutzt man "nur" etwas, worauf man kein Recht hat. Rechtlich geht das also mehr in Richtung "Betrug" (ich hoffe, Herr von Gravenreuth verzeiht mir diese stark vereinfachte Darstellung). Offensichtlich wird das oft als sog. "Kavaliersdelikt" angesehen.

2. Eigentlich kann ich Dir da nur zustimmen. Obwohl ich nicht der Meinung bin, daß Software zu teuer ist, wenn man den Aufwand betrachtet und sich überlegt, wie lange man (z.B. bei einem Spiel) Nutzen davon hat. Da ich mich ungern wiederhole, möchte ich diese Zahlen nicht schon wieder aufwärmen. Ich hoffe nur, daß der angesprochene Personenkreis sich als Hobby nicht plötzlich teure Sportwagen aussucht. Bei deren proklamiertem Recht auf die ungehinderte Ausübung ihres Hobbys (mit und ohne dem hierfür nötigen Geld) könnte das fatale Folgen haben.

3. Auch das "Testobjekt" ist nur eine (faule) Ausrede. Die Jungs haben doch nicht wirklich vor, Software zu kaufen.

▼ TASCHENGELD

Hallo PC-Games,
Gleich zu Anfang ein dickes Lob für Eure spitzenmäßige Zeitschrift. Ich schreibe Euch, weil ich (13 Jahre alt) ein paar Worte zum Thema Raubkopien loswerden möchte.

1. Versetzt Euch mal in die Lage eines 13jährigen Kindes. Wo, zum Teufel, soll es rund 200 DM im Monat für mindestens zwei Spiele herbekommen? Arbeit ist für Kinder verboten! Und welche Eltern geben ihrem Kind schon so viel Geld im Monat? Außer natürlich die "etwas besser lebenden", aber wie viele sind das schon?

2. Warum gibt es denn Softwarehersteller en masse, wenn die Raubkopierer sooo viel Schaden anrichten? Zur Antwort des Briefes von Herwig Müller (11/93): Glaubt Ihr nicht auch, daß MicroProse Spiele à la Formula One Grand Prix bedeutend mehr als 40.000 mal auf der Welt verkauft? Ich persönlich glaube, es wird ein bißchen zuviel Wind um die ganze Sache gemacht.

Euer trotzdem treuer Leser: Andy

Ich kann davon ausgehen, daß Du einen PC hast und offensichtlich auch einen Drucker nutzt. Falls Du nun nicht an Vaters PC sitzt, sondern an Deinem eigenen, wird Deine ganze, schöne Argumentation doch sehr unglaubwürdig. Aber nehmen wir einmal das Beste von Dir an. Natürlich kannst Du Dir zwei Spiele à 100 Mark monatlich nicht kaufen - ich übrigens auch nicht. Hast Du Dir schon einmal überlegt, daß es auch Sonderangebote schon für 19,95 DM gibt - von PD- und Sharewarespielen ganz zu schweigen? Aber offensichtlich willst Du immer nur das Beste und Neueste. Wenn Du einmal einen Führerschein hast, wirst Du wahrscheinlich auch nur den neuesten Porsche fahren wollen - ein gebrauchter Golf wäre bestimmt nicht gut genug für Dich, oder? Ich hoffe, Du merkst, worauf ich hinaus will. Man kann eben seine Bedürf-

nisse nur im Rahmen seiner (finanziellen) Möglichkeiten befriedigen. Es ist mir schon klar, daß es eine schmerzhaft Erfahrung ist, wenn man lernen muß zu verzichten, aber so ist nun mal das Leben. Und je eher Du das lernst, desto leichter wirst Du Dir tun. Warum erzähle ich Dir das eigentlich? Das sollte eigentlich Dein Vater tun!

2. Daß ganze Heerscharen von Softwarehäusern pleite gehen, hast Du klugerweise nicht angeschnitten. Das würde auch nicht zu Deinen Argumenten passen. Natürlich verdienen die Großen der Branche ein Heidengeld, aber das wirft man Daimler Benz auch nicht vor und fängt nun an, Mercedes zu klauen. Der Verdienst von z.B. MicroProse ändert aber nichts daran, daß Du Programme nutzt, wozu Du eigentlich keine Berechtigung hast. Das ist kein "Wind machen", wenn die Firmen das nicht tolerieren, sondern ein Wahren derer Interessen. Und das kann man denen wirklich nicht vorhalten. Du würdest bestimmt noch viel lauter lamentieren, wenn andere von Deiner Arbeit profitieren würden, ohne Dich zu bezahlen.

▼ KID 'S FUN

Hallo Rainer!

1. Ich finde es an der Zeit, etwas für "Otto" zu tun, denn die Alten glauben, die Jugend vom Raubkopieren abhalten zu können. Ich selber kopiere sehr oft Spiele; von meinen 90 Spielen sind nur elf Originale. Das liegt ganz einfach am Preis! Denn wie Otto schon schrieb, sind die Spiele-Programme viel zu teuer für uns. Ich habe mir meinen PC in drei Jahren zusammengespart. Jetzt habe ich einfach keinen Bock mehr auf sparen! Ich bin jetzt 15 und bekomme 60 DM Taschengeld im Monat. Kann mir mal jemand sagen, wie ich mir davon so teure Spiele leisten soll? Bestimmt nicht! Ich kann mir ja gerade mal ein Spiel in zwei Monaten leisten. Meint Ihr, das reicht? Da hab ich ja im Jahr nur sechs neue Spie-

le!!! Ich glaube, bei Euch piept's. Nur weil Ihr Geld habt, habt Ihr noch lange keine Ahnung. 70% der Computerspieler sind nun mal Jugendliche. Durch die läuft das meiste Geld in die Kassen!!!

2. Ich finde es ziemlich öde, daß Ihr ab Ausgabe 7/93 die Buchbindung geändert habt. Vielleicht ist es ja billiger, ok, aber Eure Zeitschrift sieht jetzt so aus wie eine billige Konsolezeitschrift. Ich fände es echt super, wenn Ihr wieder die Buchbindung einführen würdet. Wenn das nicht geht, könntet Ihr ja Poster, Sammelkarten oder ähnliches im Mitteilteil der PC Games einführen. Übrigens wäre es toll, wenn Ihr einen Kleinanzeigenteil einführen könntet. Sonst seid Ihr Spitze.

Bis dann: Dragon Force

1. Ich erspare mir lieber, dazu noch viele Worte zu verlieren. Lese Dir den vorhergegangenen Brief durch, das erspart es mir, die selben Argumente zweimal zu tippen. Natürlich haben wir nicht die große "Ahnung", nur weil wir (wie Du zu glauben scheinst) das Geld haben. Allerdings wundere ich mich, wie Du auf solche Zahlen wie "70% der Computerspieler" kommst. Hat man nur bis 16 den ultimativen Durchblick? Und warum "läuft das meiste Geld in die Kassen" wegen den Kids? Ich dachte, Du bekommst nur 60 DM monatlich und kopierst Deine Software. Sollen davon die Firmen leben? Ziemlich verwirrend das ganze...

2. Die Buchbindung war entsetzlich teuer. Auf Dauer hätten wir sie nur durch eine Preiserhöhung halten können - und das wollen wir doch alle nicht. Sammelteile, Poster, Gummibärchen und dergleichen wollen wir in der PC Games eigentlich nicht bringen, da das zu sehr an "billige Konsolenzeitschrift" - Zitat) erinnert. Wir sind der Meinung, dafür lieber ein ordentliches Magazin und eine brauchbare Cover-Disk zu bieten, wäre sinnvoller.

GOAL!

Und ewig lockt das Grün!

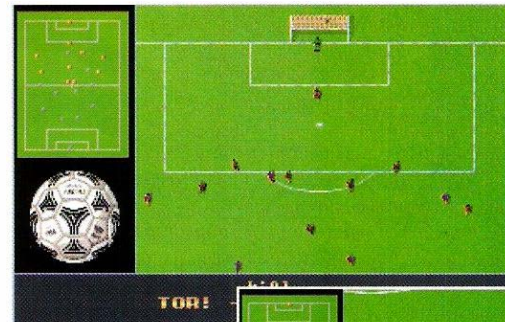
Deutschlands Ehefrauen klatschen begeistert in die Hände: Die Bundesliga-Saison 93/94 nähert sich der Winterpause.

Viele Ehemänner werden aber trotzdem nicht vom runden Leder ablassen können. Denn Goal! bringt die Stimmung der Fankurven zurück in die heimischen Wohnzimmer. Während es auf dem Spielkonsolen-Markt nur so von guten Fußballsimulationen wimmelt, sind brauchbare Varianten für den PC nur sehr spärlich gesät. Doch für alle Entnervten, die ohne den rauen Sport nicht mehr auskommen, geht jetzt ein Licht am Software-Himmel auf: Dino Dinis jüngste Kicker-Orgie wurde nun auch für MS-DOS-Systeme konvertiert. Neben dem rasanten Actionpart besticht Goal! durch eine riesige Mannschaftsauswahl.

Head to Head

Gespielt wird entweder zu zweit oder gegen Kollege Intel. Verschiedene Schwierigkeitsgrade gibt es bei Goal! zwar nicht, dafür kann man im Vorabmenü die Qualität des eigenen Teams

bestimmen. Während die Anfänger eher mühevoll über den Platz hecheln, rauschen die Profis wie geölte Blitze über den Rasen. Doch auch das hat seine Nachteile. Denn als besonderes Feature bietet Dini in diesem Spiel erstmals eine "dynamische Ballkontrolle". Was im Klartext soviel bedeutet, als daß Ihr Wendekreis proportional zu Ihrer Laufgeschwindigkeit ist. Je nachdem, wie lange Sie den Joystick in die Laufrichtung halten (und wie es um die Kondition Ihres Spielers steht), läuft Ihr Schützling immer schneller. Bemerkenswert ist auch die Möglichkeit, aus zwei verschiedenen Blickwinkeln auswählen zu können. Je nach Lust und Laune können Sie das Scrolling des Spiels verändern. Sie spielen also entweder von links



Goal! verfügt über zwei Darstellungen. Unten wurde gezoomt, oben nicht!

nach rechts oder von oben nach unten. Dazu kommen noch die einstellbaren Spielfeldgrößen.

Arcade

Lobenswert sind die vielen verschiedenen Optionen, die Ihnen Goal! bietet. Für Neulinge steht zunächst der Gang zum Training auf dem Plan. Hier üben Sie Pässe, Dribblings und Torschüsse oder beweisen sich als Elfmeterkiller. Danach können Sie entweder einzelne Spiele oder ganze Pokalrunden hinter sich bringen. Im Arcade-Spiel werden sogar Highscores vergeben. Dabei spielen Sie nach dem K.O.-System gegen die einzelnen Computergegner. Nach jedem Match bekommen Sie Punkte gutgeschrieben. Ein Unent-

schieden reicht Ihnen dabei, um in die nächste Runde vorzurücken. Haben Sie am Ende viele Mannschaften besiegt, können Sie sich in die Highscore-Liste eintragen. So hinterließ Goal! einen überaus guten Eindruck. Abschließend soll aber gesagt sein, daß wirklicher Spielspaß nur mit dem Einsatz eines digitalen Joysticks aufkommt. Das "Gerühre" mit den (sonst tolen) Analogsticks führt nur zu frühzeitiger Frustration, die bei diesem Spiel nicht aufkommen muß.

Thomas Brenner ■



Das Optionsmenü

Alle wichtigen Spielfaktoren lassen sich vor dem Spiel einstellen. Sie können zwischen normalem, matschigem, nassem und hartem Untergrund wählen. Weitere Menüpunkte wie Wind, Computerstärke und Grafikmaßstab können ebenfalls frei bestimmt werden. Außerdem entscheidet Ihr persönlicher Geschmack, ob das Spielfeld horizontal oder vertikal scrollen soll.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 2 MB	Roland
MEM590 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
Digitaler Joystick empfohlen!

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 80,-

HERSTELLER
Virgin Games

RANKING

Sportspiel



Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Railway Challenge

Starlight

Aus deutschen Landen frisch auf den Tisch: Das junge Softwarelabel Sunflowers bereichert den Markt mit einer Wirtschaftssimulation rund um das beliebte Thema "Eisenbahn". Kann diese MicroProse-Domäne gebrochen werden oder ist der Zug längst abgefahren?

Railway Challenge - das klingt so ähnlich wie Railroad Tycoon, das ja bekanntlich als geliftete "Deluxe"-Version seine unangefochtene Spitzenposition erneut eindruckvoll unterstrich. Und tatsächlich: Dieses Programm geht sowohl von der Thematik als auch vom Spieldesign her eindeutig in die Richtung des Klassenprimus. Aber nichts ist so gut, daß es nicht noch besser werden könnte: Mit weniger Strategie und mehr Ökonomie sollen die Feierabend-Kapitalisten vor die Monitore gelockt werden.

Das Kind im Manne

Die Hintergrundstory ist schnell erzählt: Drei Manager

stellen sich einer außergewöhnlichen Herausforderung. Jeder Teilnehmer erhält ein Bündel Dollars (wahlweise 3, 4 oder 5 Millionen in kleinen Scheinen), bekommt einen Hauptbahnhof und soll nun möglichst schnell ein Schienensystem zum festgelegten Zielort anlegen. Der Clou an der Sache: Ihre beiden Mitstreiter werkeln gleichzeitig an ihren Gleisen. Hat einer der drei sein Werk vollbracht, haben die Konkurrenten lediglich acht Monate Zeit, um noch schnell die nötigsten Schienenstränge zu verlegen und die eigene Lok auf Vordermann zu bringen. Denn der krönende Abschluß der ganzen Schufferei wird ein Rennen gegen die Eisenbahnen Ihrer Computergegner sein. Und natürlich wird derje-

nige den Sieg davontragen, der das technisch ausgereifteste und schnellste Geschoß sein eigen nennt.

Auf los geht's los

Den Grundstein für Ihren späteren Erfolg legen Sie bei der Gestaltung der Spielumgebung: Sie entscheiden sich zwischen den Lokomotiven Dixie, Steamy und Ellie, wählen eines von 15 Szenarien mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden und legen das Können Ihrer Widersacher sowie das Startkapital fest. Anschließend wird die Landkarte aus der Vogelperspektive dargestellt, die bereits mit Gebäuden und Straßen übersät ist. Zunächst kaufen Sie Gebäude und Anlagen wie Stahlfabriken, Wasserwerke, Raffinerien und Kiesgruben, je nach gewählter Ausgangssituation

(z. B. ein E-Werk für die Elektrolok). Für die Gleise benötigen Sie Holz und Schotter; diese Rohstoffe müssen per LKW an den Bestimmungsort geliefert werden. Erst wenn alle Voraussetzungen erfüllt sind, kann mit dem eigentlichen Bau begonnen werden.

Das Licht am Ende des Tunnels

Der Sunflowers-Einstand ist zwar überaus komplex, läßt es aber an der nötigen Transparenz fehlen. Es erfordert bereits einigen Aufwand, um sich zwischen all den Optionen, Statistiken und Bilanzen zurechtzufinden. Zu Beginn vergebend man viel Zeit mit dem probeweisen Anklicken von Symbolen und auch notorische "Handbuch-Muffel" werden unweigerlich auf die Dokumentation zurückgreifen müssen.



Funktionelle Grafik hat Railway Challenge zu bieten. Mehr braucht eine realistische Wirtschaftssimulation auch nicht.



Ausführliche Statistiken wie oben abgebildet dürfen auch nicht fehlen.

Express

Daher hält die optisch hervorragend aufgemachte Benutzeroberfläche nicht das, was sie auf den ersten Blick verspricht. Auch grafisch hält sich die Begeisterung in Grenzen; hier haben sich die Sunflowers-Künstler wahrlich kein Bein ausgerissen. Kleine Autos ruckeln "Sim City"-like durch die Gegend und die Kraftwerke dampfen vor sich hin. Selbst der Sound bietet außer einigen flotten Einlagen kaum Nennenswertes. Außerdem zehrt das Spiel ungewöhnlich stark an der Hardware - besonders die Festplatte wird trotz des Einsatzes von EMS-Speicher extrem strapaziert. Bleibt schließlich das Gameplay - und das hat es wirklich in sich: Freunde der klassischen Wirtschaftssimulation, die über die verhältnismäßig lange Einarbeitungszeit hinwegsehen können, werden bei Railway Challenge gut aufgehoben sein.

Petra Maueröder ■



ALLE SÄGEWERKE	ENTF.	BES.	GEBAUDE
BAUMICO	41F	2317T	E-WERK
BIRKENHOLZ	43F	481T	HOLZ
FÖRSTINA	50F	790T	WASSER
FUCHS GMBH	56F	644T	STAHL
GREEN LTD	71F	42T	DIESEL
GUT HOLZ	21F	444T	KOHLE
H. BRÜMLI	35F	2612T	LKW-U.
HOBEL	18F	1620T	SCHOTTER
HOLZAG KG	34F	2303T	DEPOT
KIEFER&CO	50F	485T	REEDEREI
KLEINSHOLZ	26F	233T	STADT
KÖNIG HOLZ	38F	464T	BAHNHOF

Railway Challenge ist äußerst komplex und kann deshalb auch langfristig motivieren.



SPECS & TECS	
EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 11 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi
BESONDERHEITEN	
386er und 2 MB RAM dringend empfohlen	
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 100,-	
HERSTELLER	
Sunflowers	



RANKING	
Wirtschaftssimulation	
40%	30%
65%	74%
Grafik	Sound
Handling	Spiele Spaß
Spieleranzahl 1	
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

The Locomotion

Daß am Schluß das ultimative Rennen zwischen einer Diesel-, Dampf- und Elektrolok stattfindet, kommt sicherlich nicht von ungefähr. Dieser "geniale" Geistesblitz wurde ganz frech vom Rollschuh-Musical "Starlight Express" aus der Feder des Erfolgskomponisten Andrew Lloyd-Webber abgekupfert. Die mitreißende Inszenierung um Rusty, Pearl und Greaseball wird mit einem enormen technischen Aufwand in Szene gesetzt. In Deutschland wird das rasante und stets ausgedachte Stück ausschließlich in der eigens für diesen Zweck gebauten "Starlight-Halle" in Bochum gespielt.



die klassische Dampflok "Steamy"



die bewährte Diesellok "Dile"



und die moderne E-Lok "Elle"

Groß Electronic
Hardware • Software • Zubehör

Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

AMIGA

GAME BOY

MEGA CD

GAME GEAR

SNES

CD ROM

MEGA DRIVE

Lieferung
nur an
Händler!

Bitte Preisliste
anfordern!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4

D-94133 Röhrnbach

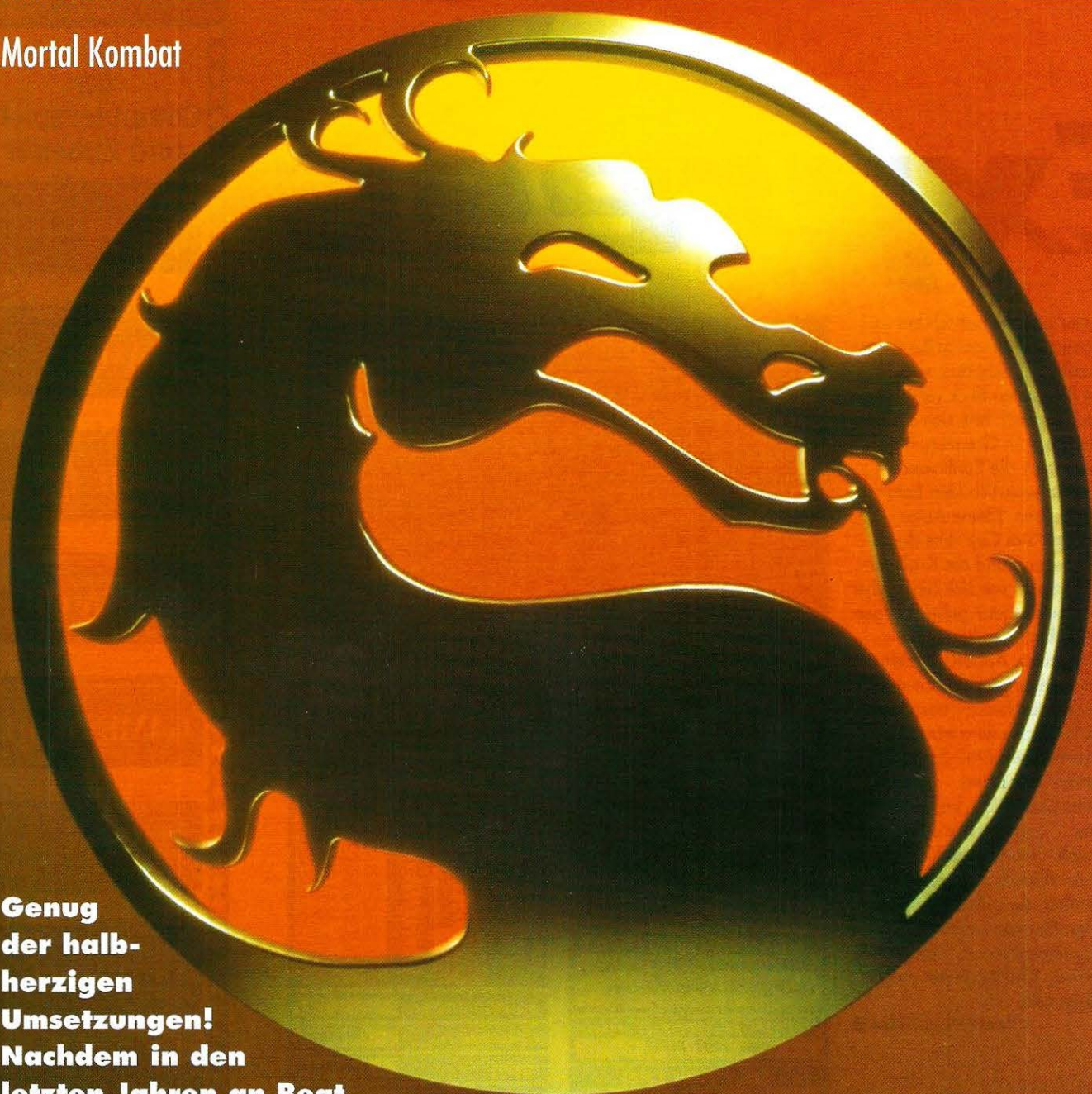
Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

REVIEW

Mortal Kombat



**Genug
der halb-
herzigen
Umsetzungen!**

**Nachdem in den
letzten Jahren an Beat**

**'em Up-Spielen für den PC ausnahmslos Müll erschien, zeigt Virgin, daß
es auch anders geht: Mortal Kombat ist das erste Beat 'em Up für IBM-
kompatible, das diesen Namen wirklich verdient.**

Tödliches Spiel

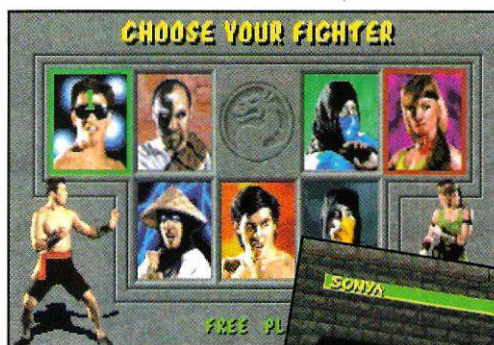


Der Tragweite dieser Spiele-Neuerscheinung muß man sich erst einmal bewußt werden: Bis jetzt konnte bei der Kaufentscheidung für ein Computersystem immer noch ein Argument angeführt werden: Für den PC gibt es keine guten Jump & Runs - und erst recht keine guten Beat `em Up-Spiele. Wer solche Programme den guten Adventures, Rollenspielen und Simulationen für den PC vorzog, hatte keine andere Wahl. Ein Amiga oder eine Spielkonsole mußte her. Ab jetzt ist das Schnee von gestern, denn mit Virgins Mortal Kombats erscheint ein Actionspiel auf dem PC, das bereits in den diversen Konsolenversionen allen Konkurrenten - von Street Fighter II bis Fatal Fury - mühelos das Wasser reichen konnte.

Auf Leben und Tod...

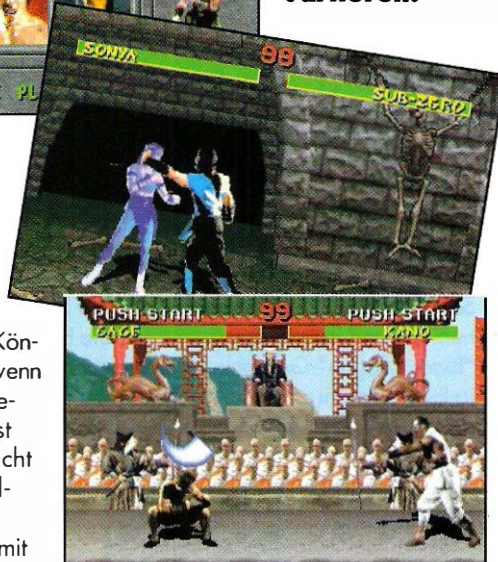
Im Ein-Spieler-Modus dreht sich die Hintergrundstory um ein traditionelles Shaolin Turnier. Der finstere Dämon

Shang Tsung veranstaltet das Vergleichsturnier alljährlich, um aus einer Gruppe erlesener Kämpfer aller Stilrichtungen den Besten zu ermitteln. Über Jahrhunderte hinweg war Goro der ungeschlagene Sieger der "Mortal Kombats". Goro, das ist ein vierarmiger Kämpfer, halb Mensch, halb Drache, und von unvorstellbarer Kraft. Kaum einer dachte, daß die Serie von Goros Siegen jemals wieder abreißen würde, bis sich im Jahre 1993 sieben neue Helden aus aller Welt zu dem Turnier auf Shang Tsungs Insel festung einfanden, um Goro den Titel streitig zu machen. Das "Mortal Kombats"-Turnier verläuft nach einem streng vorgegebenen, überlieferten Schema: Zunächst müssen die Turnierteilnehmer sieben Einzelkämpfe überstehen. Im zweiten Teil der Ausscheidungen stehen dem Einzelspieler dann drei Kämpfe gegen gleich zwei seiner Rivalen bevor. Ist auch diese Hürde genommen, so wird



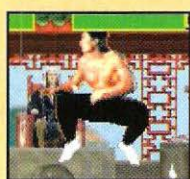
es erst richtig ernst: Der grausame Goro verlangt auch dem besttrainierten Fighter die Grenzen seines Könnens ab. Selbst wenn diese Aufgabe gemeistert wurde, ist das Spiel noch nicht zu Ende: Im Finalkampf kommt es zum Showdown mit Shang Tsung. Als Dämon hat dieser die Fähigkeit, die Gestalt und die speziellen Kampftechniken aller beteiligten Athleten anzunehmen. Noch ein Stück unterhaltsamer

Jeder der sieben Fighter hat unterschiedliche Begabungen: Schnelligkeit und Stärke variieren.

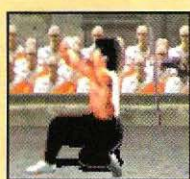


ist der Zwei-Spieler-Modus: Auch hier kann sich jeder Spieler einen der sieben Charaktere auswählen und gegen einen Freund antreten. Dabei

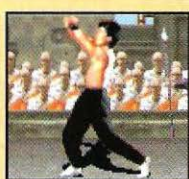
Die Kampftechniken



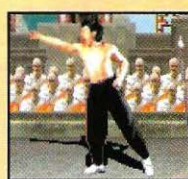
Einfacher Sprung



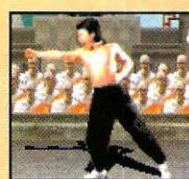
Kniende Deckung



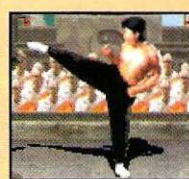
Stehende Deckung



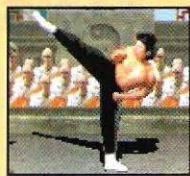
Hoher Faustschlag



Niedriger Faustschlag



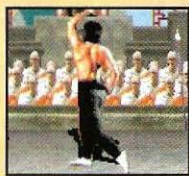
Einfacher Fußtritt



Hoher Fußtritt



Fußtritt vom Boden



Upper-Cut



Gedrehter Fußfeger



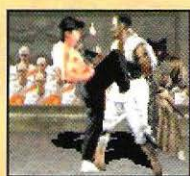
Gedrehter Fußtritt



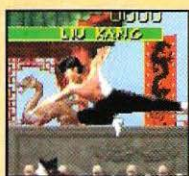
Schulterwurf



Ellenbogen-schlag



Knietritt



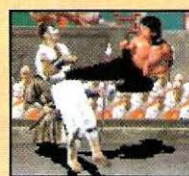
Gesprungener Schlag



Gesprungener Fußtritt



Liu Kangs Special #1



Liu Kangs Special #2



Sonja Blade

Sonja ist Mitglied einer amerikanischen Spezial-Komfeinheit. Sie und ihre Truppe waren auf die Fährte von Kanos "Black Dragon"-Geheimbund angesetzt. Leider verlor Sonja kurz nach ihrer Ankunft auf der Insel alle ihre Kameraden beim Kampf mit Shang Tsungs Privatarmee. Im Mortal

Kombat-Turnier will sie sich dafür rächen.

Goro

Seit 500 Jahren ist der Drachenmensch Goro ungeschlagen. Kann einer der sieben Herausforderer seine Glückssträhne unterbrechen?

Kano

Kano ist ein schlitzohriger Dieb, Betrüger und Führer eines Geheimbundes. Seine "Black Dragon"-Triade wird gefürchtet wie keine andere Verbrechergruppe.

sind sogar Zweikämpfe mit dem gleichen Charakter möglich.

Gravis Gamepad

Besonderheiten gibt es bei Mortal Kombat viele: Wer die Spielhallenversion oder eine der Konsolenumsetzungen kennt, weiß vor allem die Vielfalt der Schläge und Tritte zu schätzen. Neben einem umfangreichen Repertoire an Standardtechniken verfügt jeder Charakter sogar über zwei

Spezialtechniken, die beim Gegner weitaus mehr Schaden anrichten als normale Schläge. Eine andere Besonderheit ist die Darstellung der Kämpfer. Für Mortal Kombat wurden reale Schauspieler gefilmt und digitalisiert. Die Animationen verlaufen ungeheuer flüssig und vermitteln eine bei Prügelspielen bis jetzt noch nicht dagewesene Realitätsnähe - vorausgesetzt, man schlägt sich mindestens auf einem schnellen 386er. Was bei der Grafik angefangen wurde, wird bei der

Jonny Cage

Der Schönling unter den sieben Kontrahenten ist vor allem durch seine Kampfsportfilme "Dragon Fist" und "Sudden Violence" bekannt. Jonny wurde von großen Meistern rund um den Erdball trainiert. Von seiner Teilnahme am Mortal Kombat verspricht er sich einen gewaltigen Werbeeffekt.

Raiden

Über Raiden wird gemunkelt, er habe von Shang Tsung eine persönliche Einladung für das Turnier bekommen. Der Name Raiden ist eigentlich bekannt als der Name eines Donnergottes. Stimmen die Gerüchte, daß er nur für das Turnier in die Gestalt eines Menschen geschlüpft sei?

Sub-Zero

Auch Sub-Zeros richtiger Name ist niemandem bekannt. Der Erzrivale des Ninjas Scorpion wird anhand seiner Kampfkleidung aber dem legendären chinesischen Lin Kuei-Clan zugeordnet.

Liu Kang

Das ehemalige Mitglied der geheimen "White Lotus Society" will bei dem Turnier den Geist der Shaolin vertreten. Liu ist ein Mann mit festem Willen und einer gerechten Einstellung, der Shang Tsung für seine finsternen Absichten verachtet.

Scorpion

Scorpion ist einer der beiden Ninjas, die an den Kämpfen teilnehmen. Seine Herkunft ist ebenso unbekannt wie der Grund für seinen Haß auf Sub-Zero.

Goro



Sonja

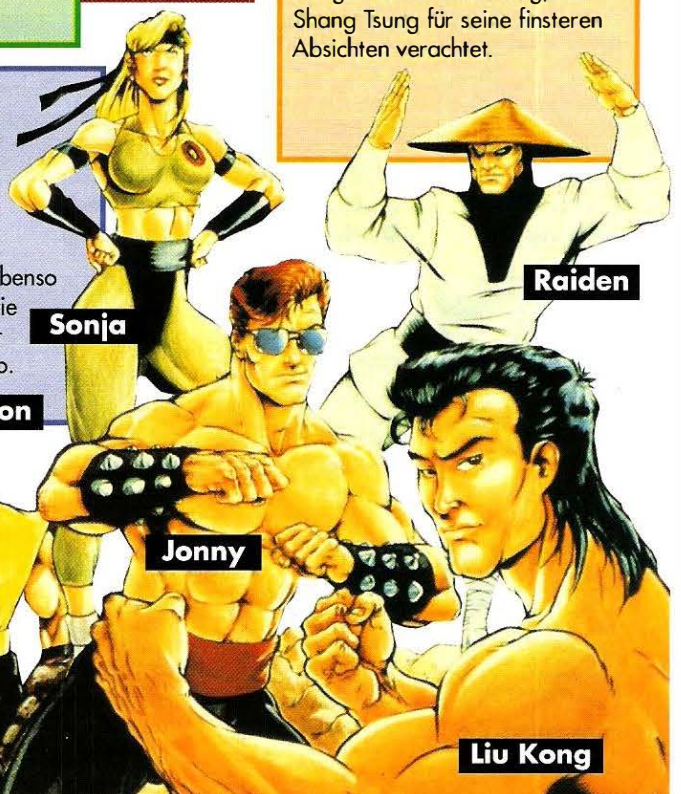
Scorpion

Sub-Zero

Jonny

Raiden

Liu Kong



Steuerung fortgesetzt: Alle Tastatur- und Joystick-Kommandos werden exakt und verzögerungsfrei in die zugehörige Kampftechnik umgesetzt. Allerdings ist keines der beiden Eingabegeräte die "goldene Lösung" für Spieler, die bereits die Möglichkeit hatten, Mortal Kombat in der Spielhalle zu testen. Die beiden Tasten eines normalen Joysticks reichen leider nicht aus, um alle möglichen Techniken ohne Umstände auszuführen. Hier ist Umgewöhnung angesagt, denn einige Schläge, die in der Super

Nintendo-Version einem eigenen Button zugeordnet waren, werden jetzt mit Rechts/Links-Bewegungen des Joystick in Verbindung mit dem Feuerknopf erreicht. Bei der Tastatur sieht es für eingewöhnte Mortal Kombat-Spieler etwas besser aus, denn hier sind die Techniken auf fünf Aktionstasten und vier Richtungstasten verteilt. Wer dem Konsolen-Feeling aber am nächsten kommen möchte, sollte sich das Gravis Gamepad für PCs zulegen. Für die Langzeitmotivation von Mortal Kombat

Liu Kang ist nicht unbedingt der Stärkste, aber seine Special-Moves sind leicht auszuführen.



lohnt sich diese Ausgabe nämlich garantiert.

Thomas Borovskis ■



Jonny Cages Schattentritt und sein Feuerball zeigen ihre Wirkung.

Statement

Als Virgin eine Umsetzung des Spielhallenküllers für den PC ankündigte, hätte ich alles erwartet, aber ganz bestimmt nicht das. In der festen Überzeugung, daß in absehbarer Zeit kein wirklich gutes Beat 'em Up für den PC erscheinen wird, legte ich mir, wie zehntausend andere, das Mortal Kombat-Modul für die Super Nintendo-Konsole zu. Die Investition hätte ich mir sparen können, denn mein PC kann's mindestens genauso gut: Zwischen der SNES-Version und der vorliegenden Umsetzung bestehen praktisch keine Unterschiede. Die digitalisierten Animationen sind ungemein flüssig, die Zahl der Schläge, Tritte und Spezialtechniken wurde ohne Abstriche übernommen und die Spielbarkeit sucht ihresgleichen. Über einen schnellen 386er oder 486er sollte man für Mortal Kombat allerdings schon verfügen. Wenn sich ein weiterer Hersteller durchringen kann und ein Jump & Run-Spiel von der Qualität eines der Super Mario-Spiele für den PC entwickelt, ist meine Spielkonsole endgültig überflüssig. Mortal Kombat ist der Action-Hit überhaupt!



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 7 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
Unterstützt Gravis Gamepad

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Virgin

RANKING

Actionspiel

90% 88% 92% 93%



Spieleranzahl 1-2

Handbuch deutsch

Spiel englisch

Kopierschutz normal

Tel. 030/2322894

10243 Berlin
Kopernikusstraße 3

Royal Soft
Der ganz andere Versand

Tel. 02241/342874

53757 St. Augustin
Großenbuschstr. 109

Aces over Europe
Die Siedler
Der Schatz im Silbersee
Hired Guns
Mad News
Mortal Kombat
Aufschwung Ost
Turrican 3
Zool 2
Ambermoon

Amiga PC
94.95 94.95
94.95 94.95
?? 99.95
74.95 94.95
74.95 79.94
59.95 69.95
74.95
54.95
54.95
94.95

Anstoss
Alien 3
Jurassic Park
Land of Lore (dt)
Starlord
T.F.X.
Silverball
Privateer
Seal Team
Lothar Matthäus

Amiga PC
69.95 69.95
54.95
69.95 79.95
94.95
104.95
99.95
59.95
99.95
99.95
69.95 74.95

Wir schicken Euch die Spiele

Versandkostenfrei!

Lediglich 3,- DM Zahlkartengebühr kommen hinzu. Ausland nur gegen Vorkasse. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Händleranfragen erwünscht. Angebote nur Auszug.

Fordert unseren Katalog an!
Demnächst auch im BTX

Löwenstark: Bei uns könnt Ihr Löwen sammeln. Für jeden Kauf, bekommt Ihr 1, für jede Freundschaftswerbung 2 Löwen. Habt Ihr 8 gibt es ein Spiel nach Wahl gratis !!!

Sim Farm

Resi, I hol´ Di mit´m Traktor ab...

Vorsicht! Wenn Sie bei diesem Spiel "die Sau rauslassen", wird der Traum vom biologisch-dynamischen Landbau schnell zum Alptraum.

Bei Maxis wurde schon so ziemlich alles simuliert und manipuliert; vom Ameisenhügel bis zum Universum reicht die Palette der verfügblichen Experimentier-Programme. Diesmal zieht es die Briten auf´s Land: Sie starten als mutiger Kleinbauer mit einem kleinen Gehöft auf weiter Flur sowie \$ 40000 und haben nun die Aufgabe, möglichst schnell zum Großökonom aufzusteigen. Bevor man mit dem Cursor seinen Besitz in handliche Äcker und Weiden aufteilt, sollte man sich im klaren sein, welche Art von Landwirtschaft betrieben werden soll.

Kraut und Rüben

Verzichten Sie auf die chemische Keule und nehmen dafür

die eine oder andere Schädlings-Invasion in Kauf? Oder kaufen Sie fässerweise Pflanzenschutzmittel und richten damit verheerende Grundwasserschäden an? Natürlich dürfen Sie sich auch als Fleischerzeuger betätigen, indem Sie Jungtiere einkaufen und die schnuckeligen Ferkelchen anschließend zu ausgewachsenen Schlachtkandidaten heranmästen. Sogar Mischformen sind denkbar; allerdings sollte man dann der Qualität des Zau materials höchste Aufmerksamkeit widmen (vor allem nach einem Tornado), denn es gibt kaum etwas Schlimmeres als ein niedergedrampeltes erntereifes Erdbeerfeld.

Je mehr Parzellen Sie belegen, desto größer wird die Herausforderung bei der ve-



Ein Wirbelwind richtet auf den Feldern immense Schäden an, die sich während einer Saison kaum noch reparieren lassen.

getarischen Bewirtschaftung des Hofes. Unter anderem müssen Sie auf klimatische Veränderungen, ausreichende Bewässerung, Düngung, Pflege und rechtzeitige Ernte achten. Bei optimaler Qualität sind die Bewohner des nahegelegenen Städtchens eher bereit, mehr Dollars auf den Ladentisch zu legen. Mit angeknabberten Salatblättern und fauligen Toma-

ten werden Sie unter dem Strich gewaltige Verluste einfahren.

Traditionelle Aufmachung

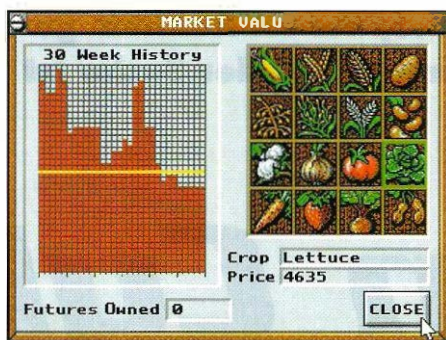
Maxis setzt bei Sim Farm auf Bewährtes: Attraktive VGA-Grafik (640 x 480 Punkte/16 Farben) mit vielen liebevollen Mini-Animationen, eine muster-gültige Benutzeroberfläche,



Erntezeit: Der Mähdrescher arbeitet auf Hochtouren.



Nette Details sorgen für Abwechslung: In der Stadt findet ein Volksfest statt.



Market-Value-Fenster können für jede Obst- und Gemüsesorte die aktuellen Konditionen abgefragt werden.

etliche genretypische Soundeffekte (Muuuuuh) und wie immer ein schickes Handbuch mit nützlichen Hintergrundinformationen. Unter anderem erfahren Sie alles über die Hege und Pflege der empfindlichen Setzlinge, die optimale Lagerung der Felderträge und die günstigsten Absatzwege. Fast wie im richtigen Leben dreht sich auch bei Sim Farm im Endeffekt alles ums liebe Geld. Irgendwann bricht auch der robusteste Trecker nach einer letzten Ehrenrunde mitten auf dem Acker zusammen. Dann ist guter Rat und vor al-

lem ein neuer fahrbarer Untersatz teuer. Morsche Gatter, heruntergekommene Silos und hungrige Lämmer lassen Ihr Vermögen dahinschmelzen. In finanziellen Notlagen hilft die örtliche Bank gerne mit einem großzügigen Kredit weiter.

Statement

Ehrlich sind sie ja, die Maxis-Designer. Auf der Packung werben sie freimütig mit "Sim City's Country Cousin". Und mehr sollten Sie von diesem Programm auch nicht erwarten. Während man in der

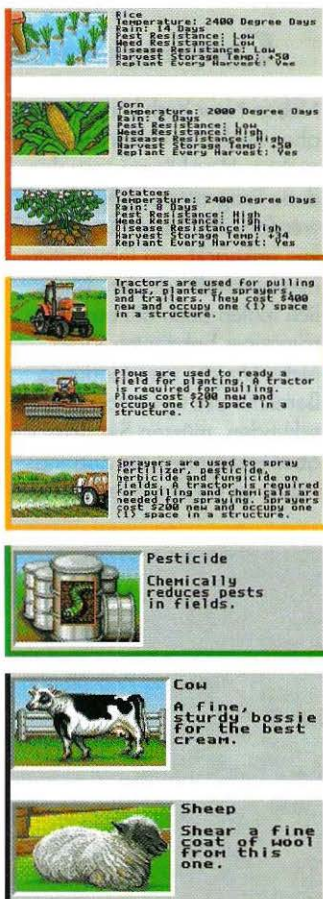


Tutti Frutti: Auf den Feldern wachsen mit Ihrer Unterstützung sicherlich wahrliche Vitaminbomben heran.

Stadt kleine Parks zur Freude der Bewohner anlegt, werden beim rustikalen Verwandten eben Windschutz-Hecken gepflanzt. Im Prinzip hätte man eine etwas abgespeckte Version auch als Datendiskette für das große Vorbild veröffentlichen können. Intensive Spieler haben die Sonderfunktionen in maximal einer Woche ausgereizt - und dann avanciert der anfangs amüsante Bauernhof-Bastelbogen schnell zum Sim-

City-Wiederkäufer. Da ein Landwirt ja angeblich mit den Hühnern zu Bett geht, bleiben Sie so wenigstens von durchgespielten Nächten verschont.

Petra Maveröder ■



Daten und Fakten

Gar vielfältig sind die Möglichkeiten, die Ihnen Sim Farm zur Verfügung stellt. Für die Langzeitmotivation sorgen:

- 8** fertige USA-Szenarien mit unterschiedlichen Wetterbedingungen und ein Terrain-Generator
- 24** Pflanzenarten (Weizen, Mais, Sonnenblumen, Salat, Tabak, ...)
- 6** PS-starke landwirtschaftliche Fahrzeuge (Traktor, Mähdrescher, ...)
- 7** Gebäude und Anlagen (Windmühlen, Scheunen, Ställe, ...)
- 10** chemische Mittel (Dünger, Spritzmittel, ...)
- 4** Katastrophen (Frost, Heuschrecken, Wirbelstürme, ...)
- 4** Tierarten (Kuh, Schwein, Schaf, Pferd)

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 5 MB	Roland
MEM 520 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- EMS-Speicher empfehlenswert

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Maxis

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Wir befinden uns in der fernen Zukunft. Das Cyberspace ist Realität geworden. Sie sind Stark, Cyberspacecowboy, der immer auf der Suche ist nach leichten Jobs, die viel Geld einbringen.

Bloodnet

Dracula in Cyb

Eines Abends wird Stark in einem der bekannten New Yorker Nachtclubs von einer geheimnisvollen Schönen angesprochen. Sie gibt ihm den Auftrag, für ihren Vater, einen van Helsing, wichtige Daten aus dem Cyberspace zu besorgen. Da die Bezahlung gut ist, erledigt Stark den Job zügig (die Schönheit der Tochter hatte dabei garantiert auch ein Wörtchen mitzureden!). Stark kommt nun in das Penthouse der van Helsing, wo er auch wie erwartet einen Kuß bekommt, nur leider nicht von van Helsing's schöner Tochter, sondern von dem Familienoberhaupt persönlich. Dummerweise sind die van Helsing in

der fernen Zukunft Vampire geworden und so ist Stark durch seinen Biß zum gleichen Schicksal verdonnert.

Starks Transformation zu einem Vampir wird aber durch das Hirnimplantat, das eigentlich jeder Cyberspacecowboy eingebaut hat, verzögert, so daß er van Helsing entkommen kann und noch eine Chance hat, ein Gegenmittel im Gewühl der Metropole New York zu finden.

An diesem Punkt nun steigt der Spieler in die Handlung ein. Sie übernehmen die Rolle von Stark, wie er durch die Stadt zieht, immer auf der Suche nach dem lebensrettenden Gegenmittel.

Zu Beginn des Spieles erstellen Sie Ihren Charakter wie aus zahlreichen Rollenspielen gewohnt. Sie beantworten mehrere Fragen und je nach Antwort hat Ihr Charakter andere Fähigkeitswerte. Sie können diese manuelle Charaktererstellung aber auch überspringen und einen vom Computer erstellten Stark steuern.

Eigene Welt...

Das eigentliche Spiel erinnert etwas an das betagte Neuro-mancer. Sie steuern Stark durch die Straßen von New York, wo Sie sich mit anderen Personen unterhalten, mit ihnen kämpfen oder handeln können. Verschiedene Personen bieten Ihnen Missionen an, die Ihren immer zu niedrigen Kontostand aufbessern.

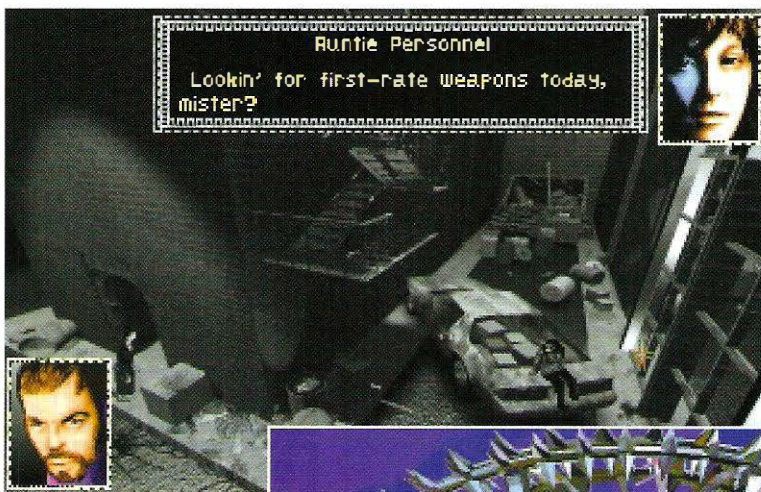
Kämpfe

Es können in den verschiedenen dunklen Kneipen der Stadt bis zu drei Helfer angeheuert wer-

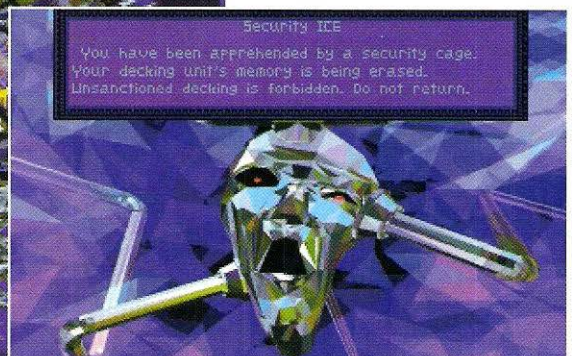
den, die Ihnen bei den sehr oft im Spiel vorkommenden Kämpfen Unterstützung geben. Natürlich bieten diese Herren und Damen Ihre Dienste nicht kostenlos an, sondern verlangen entsprechendes Bargeld dafür. Überlegen Sie sich also gut, ob Sie lieber einen neuen "Freund" oder eine neue Waffe kaufen wollen. Die Kämpfe können, wie aus SSI-Rollenspielen bekannt, in einem detaillierten und einem Quick-Modus ausgeführt werden. Im detaillierten Kampfmodus werden zuerst die Charaktere auf dem Kampfbildschirm verteilt, dann kann für jeden einzelnen Kämpfer eine eigene Angriffstaktik definiert werden.

Cyberspace

Neben New York können Sie aber auch das Cyberspace besuchen. Hier können verschiedene Programme gefunden werden, das Eis um Datenbanken geknackt und Informationen beschafft werden. Natürlich fehlen auch die aus Neuro-mancer bekannten Viren nicht. Um die verschiedenen Bereiche des Cyberspace zu erkunden, müssen Sie sich aber erst einmal die Zugangs-codes zu diesen Bereichen be-



Bis auf die weniger gelungenen Animationen kann sich die Grafik durchaus sehen lassen. Farbenfroh und detailliert, genauso wie man sich eine futuristische Cyberwelt vorstellt.





cyberspace

schaffen. Und das ist leichter gesagt als getan. Eine andere Barriere des Erkundens neuer Bereiche sind die beschränkten Leistungen Ihres anfänglichen Computerdecks. Doch mit teuer erworbenen Spezial-Chips kann dieses im Verlaufe des Spieles kräftig verbessert werden.

Grafik und Sound

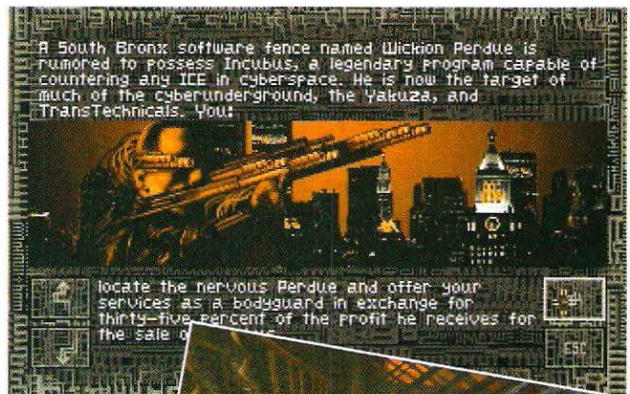
In puncto Grafik ergeben sich Licht und Schatten: die Freude über die wirklich super gezeichneten und gerenderten Hintergründe wird aufgrund der wenig realistischen Animationen der bewegten Personen ganz schön gedämpft. Manchmal ist es fast nicht zu erkennen, daß die bewegten Farbkleckse auf dem Monitor andere Personen darstellen sollen. Hier hat man wirklich schon besseres (man erinnere nur an

Return of the Phantom vom gleichen Hersteller) gesehen. Über den Sound dagegen kann man nichts Gutes und nichts Schlechtes sagen. Er ist einfach wie so oft brauchbar, aber eben nichts Besonderes.

Fazit

Neben Fantasybüchern liebe ich auch die Bücher der Neuromancer-Reihe. Deswegen habe ich damals, als Neuromancer erschienen ist (irgendwann vor langer, langer Zeit...) sofort zugegriffen. Ich habe diesen Griff bis heute eigentlich nicht bereut, denn besagtes Spiel war für mich eines der besten Adventures schlechthin. Nun war ich natürlich auch wieder auf Bloodnet scharf, da wir es hier ja mit einem sehr ähnlichen Thema zu tun haben. Doch irgendwie hat MicroProse es nicht geschafft, die Atmosphä-

Die Charaktergenerierung ist fast noch am besten gelungen (oben).

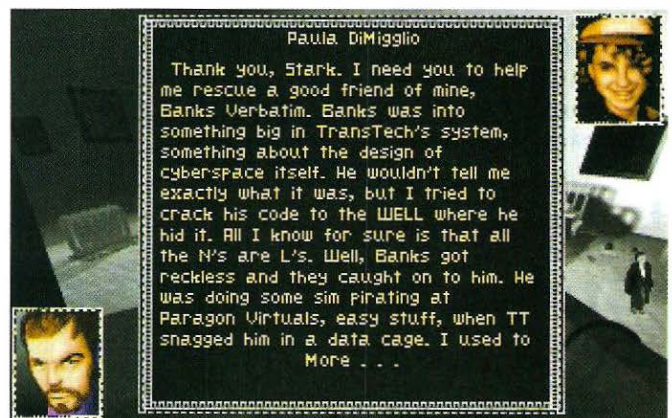


re, wie aus den Filmen Nemesis und Highlander II (Ja, Highlander II ist schlecht, aber die Endzeitstimmung kommt gut rüber.) bekannt, einzufangen. Da es aber zur Zeit an Endzeitspielen fehlt, schließt

Bloodnet diese Lücke, so daß es für Fans dieses Szenarios durchaus empfehlenswert ist. Man hätte allerdings mehr aus diesem Thema machen können.

Lars Geiger ■

Anarchie in der Zukunft. Keine rosigen Aussichten für die Menschheit (unten).



SPECS & TECHS	
EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 9 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi
BESONDERHEITEN für Endzeitfans empfehlenswert	
PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-	
HERSTELLER MicroProse	

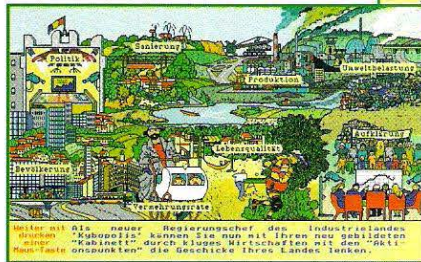
RANKING			
Rollenspiel			
80%	60%	65%	75%
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
Spieleranzahl		1	
Handbuch		deutsch	
Spiel		englisch	
Kopierschutz		keiner	

Ökolopoly

sbu GmbH, ca. DM 139.-

In der Grauzone zwischen Unterhaltungs- und Lernsoftware ist Ökolopoly angesiedelt, die PC-Version eines bekannten Brettspiels. Entstanden ist das "kybernetische Umweltspiel" unter der Federführung des preisgekrönten Fachbuch-Autors Frederic Vester und bereits seit über vier Jahren unter dieser Bezeichnung im Handel erhältlich. Nun liegt die überarbeitete Version 3.0 vor, die über einige zusätzliche Grafiken verfügt. Ansonsten hat sich am Programm nichts verändert. Ihre Aufgabe besteht darin, einem von vier verschiedenen Ländern plus dem fiktiven "Kybernetien" zu Reichtum und Wohlstand zu verhelfen. Dazu werden Aktionspunkte auf Bereiche wie Produktion und Aufklärung verteilt, die wiederum direkten Einfluß auf Politik, Umweltbelastung usw. haben. Nach einer einstellbaren Anzahl von Runden werden Ihre Regierungskünste ausführlich bewertet. Leider fehlt immer noch jegliche Soundkartenunterstützung und die EGA-Graphik bewegt sich auf dem Niveau von 1989. Abgesehen von diesen Mankos ist es neben SimEarth eines der wenigen Spiele, die sich auch hervorragend für den Einsatz im Unterricht eignen - nicht zuletzt wegen des informativen Handbuchs.

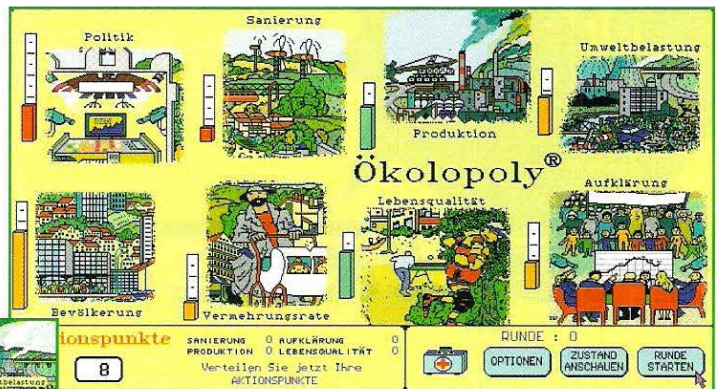
Petra Maueröder ■



Ökolopoly anstatt Monopoly - ein Spiel für Umweltfreunde!

minimale Konfiguration: EGA, 286er, Tastatur

Spielspaß: **62%**



Discoveries of the Deep

Capstone, ca. DM 100.-



Neue Entdeckungen? Zumindest bei Discoveries of the Deep Fehlanzeige.

Mit dem Mini-U-Boot "Manta" erforschen Sie die Untiefen des Ozeans und müssen dabei sieben verschiedene Missionen erfüllen. Beispielsweise können Sie sich auf die Suche nach den Überresten des Luxusdampfers Titanic begeben oder nach Goldschätzen einer gesunkenen Galeere tauchen. Etliche Instrumente und Anzeigen informieren den Abenteurer über die momentane Position. Die an sich faszinierende Idee wurde jedoch mit Spar-Graphik, Minimal-Sound und ausgesprochen häßlichen Animationen umgesetzt. Eine umständliche Steuerung läßt dieses 12MByte-Spiel endgültig sang- und klanglos untergehen.

Petra Maueröder ■

Strike Squad

Mindcraft, ca. DM 120.-

Mindcraft beschert uns mit Strike Squad eine Mischung aus Strategie, Rollenspiel und Weltraumgeballer. Mit einem Raumschiff voller Söldner besucht man ferne Planeten, streckt fremdrasige Roboter nieder und rafft alle brauchbaren Gegenstände zusammen. Auffallend ist neben der altbackenen Spielidee die armselige Graphik samt der nur mäßig originellen Charaktere. Am ärgerlichsten sind aber die hohen Hardware-Anforderungen (386er, 2 MB RAM), damit man den kärglichen Digi-Effekten lauschen kann.

Petra Maueröder ■



Mit Strike Squad hat Mindcraft bestimmt keinen Hit gelandet!

minimale Konfiguration: VGA, 386er, Tastatur

Spielspaß: **48%**



minimale Konfiguration: VGA, 386er, Tastatur

Spielspaß: **27%**

Surf Ninjas

Capstone, ca. DM 100.-

Surf Ninjas verfügt über die übliche schwachsinnige Story, auf die hier bewußt nicht eingegangen wird. Sie steuern ein kleines, schlecht animiertes Sprite über den Bildschirm. Ihre Gegner (ein Ninja und seine 2047 Zwillingsbrüder) kommen genauso schlecht animiert von vorne und hinten auf Sie zu. Zu Ihrer Verteidigung können Sie einige (sehr) wenige Schritte und Schläge austeilen. Gelegentlich kommen Sie auch an diversen Gegenständen wie Schlüsseln und Dosen vorbei, die Sie aufheben und mitschleppen können, um sie an geeigneter Stelle einzusetzen. Surf Ninjas ist wieder einmal ein wirklich furchtbares Programm und langsam, ganz langsam gebe ich die Hoffnung auf, von Capstone, die schon mit Terminator Chess, Home Alone 2 und Bill and Ted's Excellent Adventure ihren Ruf zu ruinieren versucht haben, noch einmal etwas brauchbares (spielbares?) zu sehen.

minimale Konfiguration: VGA,
286er, Tastatur

Spielspaß: 20%

Lars Geiger ■

Ohne schwarzen
Dress: ein Ninja!



Homey D. Clown

Capstone, ca. DM 100.-

Dieses Programm basiert auf der US-Fernsehserie In Living Colours. Als Clown verkleidet, versucht der Spieler, sich in den Straßen New Yorks gegen rabiate Schlägertypen und konkurrierende Spaßvögel durchzusetzen und ein TV-Studio heil und rechtzeitig zu erreichen. Die Kombination aus Action und Adventure bietet Ihnen armselige VGA-Bildchen, laienhafte Animationen und ebensolchen Sound. Die Oberfläche erinnert mit Inventory und Maussteuerung entfernt an ein LucasArts-Spiel. Sowohl inhaltlich als auch technisch gehört Homey D. Clown in die Rubrik "Pleiten, Pech und Pannen".



Die Konvertierung der Serie
ging wohl in die Hose.

minimale Konfiguration: VGA,
286er, Tastatur

Spielspaß: 19%

Petra Maueröder ■

McDonaldland

Virgin Games, ca. DM 120,-

Die arme Frau Brotbäcker! Weder in der heimischen Küche, ja noch nicht einmal im Urlaub, ist sie vor den Belästigungen des weltgrößten Bulettenbraters sicher. Zu allem Übel lacht ihr das markante M-Enblem jetzt auch noch aus dem VGA-Monitor entgegen. Zum Gegenwert von rund zwanzig Big Macs kann sich der PC-Spieler das McDonalldland nach Hause holen. In 30 farbenfrohen Levels kann man sein Jump&Run-Künste auf die Probe stellen. Das Spiel erinnert im Bezug auf Grafik und Steuerung stark an das bekannte Super Mario World für Nintendos 16 Bit-Konsole. Leider kann die Spielbarkeit da nicht ganz mithalten. Selbst mit einem Joystick tut man sich schwer, die MC Kids - das sind die Helden des Actionspiels - einigermaßen exakt über die Plattformen zu steuern. Der Zwei-Spieler-Modus birgt ebenfalls nicht mehr Spaß, da hier abwechselnd gespielt werden muß.

Da empfiehlt es sich dann doch, lieber bei Vollkornbratlingen und einer ausgereiften Flugsimulation zu bleiben.

Thomas Borovskis ■



minimale Konfiguration: VGA,
286er, Tastatur, Joystick

Spielspaß: 62%

Achtung! Die DINO's sind los, auf CD-ROM!

Dinosaurier Adventure (Wissensbank in Wort, Bild und Ton)	99,00 DM
Dinosaurier Safari (Multimedia rund um den Dino für Windows 3.1)	99,00 DM
MS Dinosaurier (Geschichte, Animation, Fotos für Windows)	159,00 DM
Esoterik (Geheime Mächte, Ufos, Bilder und Information)	49,90 DM
Multimedia Ägypten (Reiseführer in Wort, Bild und Ton)	88,00 DM
Multimedia Australien (Reiseführer in Wort, Bild und Ton)	88,00 DM
Visual Hot Girls (Erotik CD mit heißen Girls, nur für Erwachsene)	49,00 DM
Raytrace Magic (Abstrakte Grafiken und virtuelle Welten)	39,00 DM
DC-CD-ROM (nur deutschsprachige Shareware aller Sparten)	64,00 DM
Night Owl 10 (der Sharewareklassiker in seiner neuesten Auflage)	69,00 DM
INCA (Multimedia-Adventure in der Zeit der Incas. Wahnsinnsgrafik)	129,00 DM
Data Media Spiele (1000 Spiele + Indiana Jones 4)	89,00 DM

Versand per NN zzgl. 9,- DM oder
Vorkasse/Scheck zzgl. 6,- DM

Bestellannahme Tel. 06 21/62 69 54

Gratis! erhalten Sie unsere Preisliste
incl. CD ROM Führer '93.
Ein unschlagbares Angebot, deshalb
sofort anfordern unter 06 21/62 69 54
oder BTX *Reis#

REIS ELEKTRONIK
Bahnhofstraße 12 • 67059 Ludwigshafen
BTX: * Reis# Tel.: 06 21 / 62 69 54
Fax: 06 21 / 62 70 80

Möge der Bessere gewinnen

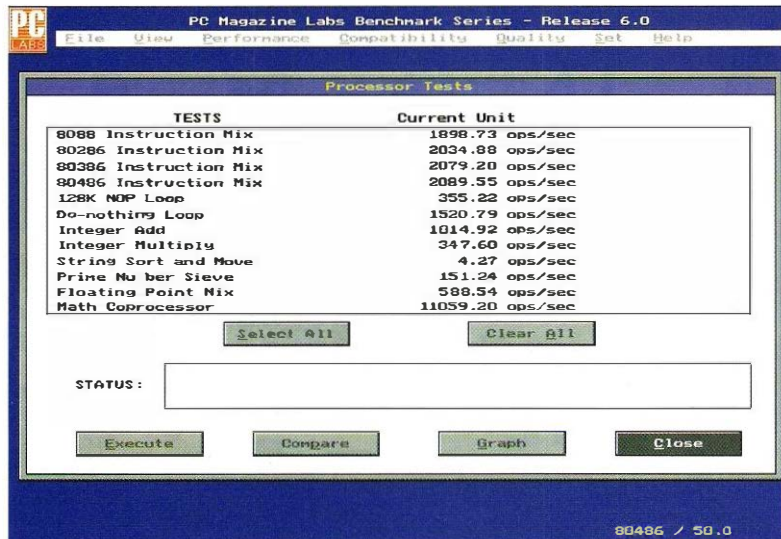
Computer auf Herz und Nieren getestet

Der Bessere - ein Attribut, bei dessen Vergabe nicht nur das Zusammenspiel von Taktfrequenz und Prozessor zu berücksichtigen ist. Gerade in den Grenzbereichen von schnellen 386er Maschinen zu 486 DLCs kann ein Geschwindigkeitstest oftmals erstaunliche Werte liefern. Plötzlich schlägt da, trotz aller gegenteiliger Beteuerungen Ihres EDV-Händlers, David (386DX) den Goliath (486DLC). Wie kommt das? Nur im Zusammenspiel aller Einzelkomponenten, sowohl der Hardware wie auch der installierten Software, kann sich die Leistung entfalten. Findet sich irgendwo im System ein Flaschenhals (z.B. eine uralte, da billige Grafikkarte) kann dies die Gesamtleistung erheblich beeinträchtigen. Um nun festzustellen, ob und vor allem wo sich ein solcher Engpaß verbirgt, bzw. in welcher Konfiguration ein System am schnellsten läuft, stehen Testprogramme zur Verfügung:

PC Magazine - Benchmark 6.0

Das auf dem Sharewaremarkt wohl verbreitetste, da auch ausgereifteste und vielseitigste Produkt ist der Benchmarktest des PC Magazins. Die VGA-Oberfläche ist einfachst zu bedienen, die einzelnen Tests kinderleicht abzurufen und die erzielten Ergebnisse zuverlässig und exakt. Man bedient sich in diesem Programm zur Ermittlung von Leistungsdaten nicht eines einzelnen Testlaufes mit

einem bestimmten Algorithmus, sondern eines Sammelsums von verschiedenartigen Routinen, deren Ergebnisse dann zu einem Wert zusammengefaßt werden. Auf diese Weise erreicht man eine Gleichgewichtung aller für ein Standardprogramm wichtigen Faktoren. Als äußerst gelungen kann auch die Option des Vergleiches mit bis zu drei verschiedenen Rechnern, die alle separat erfaßt und gespeichert werden können, bezeichnet werden, da sich so Leistungsvariationen nach Konfigurationsänderungen leicht messen lassen. Die Testergebnisse einer jeden Testsparte (CPU, VGA,...) zeigen dabei deutlich und detailliert Stärken und Schwächen des jeweiligen Systems - also genau das, was es zu erfahren galt. Allumfassend, ein sehr gutes Verarbeitungsmittel.



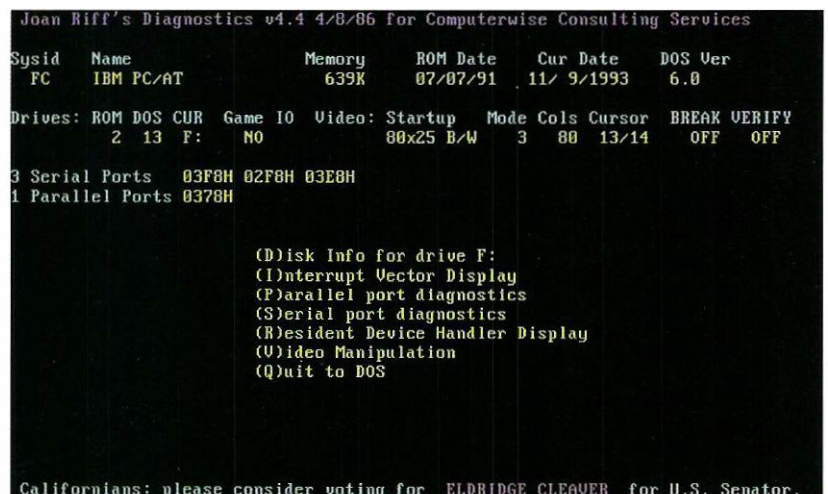
Systeminfo 2.01

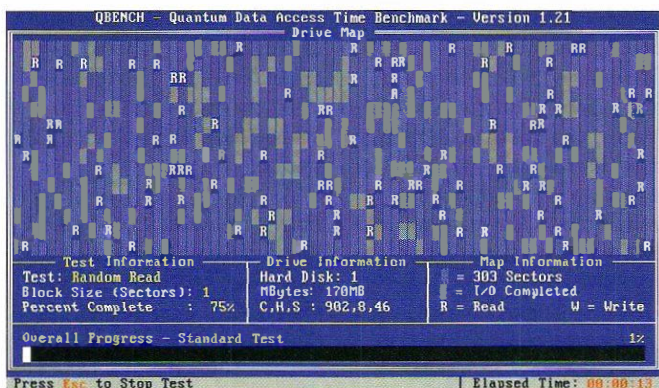
Konnte man mit dem Benchmark 6.0 einfachst mehrere Rechner in der Geschwindigkeit vergleichen, bietet Systeminfo dem versierten Anwender Einblicke in alle Teilbereiche des Rechnerinnenlebens. Anzahl und Aussagegehalt der hier integrierten Routinen und deren Ergebnisse sind um noch einige Schritte weitreichender. Ins Auge sticht vor allem die detaillierte Aufschlüsselung aller Systemparameter sowie der Belegung von Speicher, Interrupts und Harddiskanschlüssen. Ausführliche Ge-

schwindigkeitsmessungen der einzelnen Rechnerkomponenten, womöglich nach verschiedensten Verfahren, sucht man jedoch, bis auf einen allumfassenden Wert, vergebens. Trotzdem stellt Systeminfo für den täglichen Gebrauch ein äußerst nützliches und perfektes Tool dar. Maus- sowie Tastaturunterstützung, Pulldown-Menüs und Textmodus garantieren universelle Einsetzbarkeit.

Diagnostics 4.4

Demjenigen, der niemals tief genug in sein System eindringen kann, sei hier noch Diagnostics vorgestellt. Ausführlichste und genauestens aufgeschlüsselte Interrupt-Vektor-Tabellen sowie ausschweifende Tests der Schnittstellen sollten keine Fragen mehr offen lassen. Wer sich bisher nur unter Windows oder DOS in Basic dem Rechner näherte, dem dürfte trotz oder gerade wegen der gelieferten Präzision der Daten mit den dazugehörigen Adressen wenig geholfen sein. Für jeden Eingeweihten, sofern er sich die gebotenen Antworten nicht selber kurz in C-Abfragen holt, selbstverständlich ein nettes Utility.





Qbench 1.21

Haben sich bisher alle Programme in der Hauptsache um das Allerheiligste, den Rechner selber, gekümmert, gilt dieses Programm ausschließlich der Erforschung und dem Test von Festplatten und deren Parametern. Ermittelt werden die Leistungsdaten, d.h. Übertragungsraten, Zugriffsgeschwindigkeiten etc. der angeschlossenen Harddisks. Ergebnisse verschiedener Festplatten können gespeichert und verglichen werden. Unabhängig vom Einsatz eines Cachecontrollers

oder Smartdrives werden die Werte durch zufälligen Zugriff auf alle Sektoren der Platte zuverlässig ermittelt. Alle vier vorgestellten Programme laufen in der vorliegenden Shareware-Version ohne jegliche Einschränkungen. Als teuerstes Tool liegt aber selbst Systeminfo 2.01 mit 20 DM für die Vollversion noch innerhalb des Toschengeldrahmens und der Benchmarktest 6.0 ist gar Freeware!

Dschump

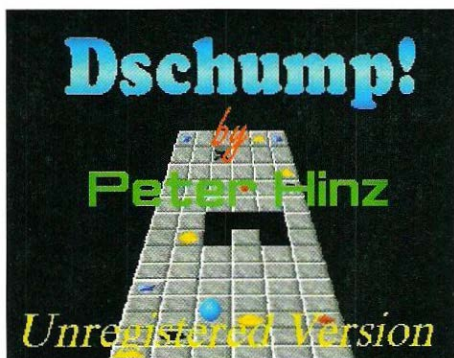
Gummikugel unter Leistungsdruck

Der Ball hüpfet hoch, der Ball hüpfet weit, warum auch nicht, er hat ja Zeit. Doch wer bei diesem Spiel die Ruhe weg hat, geht vermehrt das Risiko ein, in den Abgrund zu stürzen.

Sinn und Handlung dieses Geschicklichkeitsspiels ist es, einen springenden Ball über ein Labyrinth von

Steinplatten zum Ziel zu führen. Rechts und links der Bahn gähnt die absolute Leere, die jeden verirrtten Ball auf-

saugt. Aber auch die Steinplatten bergen so die eine oder andere Tücke. Richtungswechsel, Pulverisierungen, Level-Warps und ähnliches (40 verschiedene Steine) erschweren die ohnehin nicht einfache Aufgabe un-



AB SOFORT KÖNNT IHR ALLE VORGESTELLTEN PROGRAMME AUS DER RUBRIK SHAREWARE DER

DIREKT UND PREISGÜNSTIG ORDERN !! BESTE SOFTWARE ZUSAMMENGEFASST IN DER SERIE:

PC-HIGHLIGHTS

ALLE PD & SHAREWAREPROGRAMME AUF VIREN-GEPRÜFTEN HD DISKETTEN FÜR 50DM/TITEL.

SHAREWAREPAKET MIT ALLEN 8 VORGESTELLTEN HIGHLIGHTS EINER AUSGABE FÜR NUR 19,95 DM PORTO INLAND 3 DM (AUSLAND 10 DM)

117 HALLOWEEN HARRY
V117 Vollversion 59DM

118 SANGO FIGHTER
V118 Vollversion 35\$

119 DSCHUMP
V119 Vollversion 48DM

120 NIGHT RAID
V120 Vollversion 49DM

9100 BENCHMARK 6.0

9101 SYSTEMINFO 2.01

9102 DIAGNOSTICS 4.4

9103 Q-BENCH 1.21

ODER AKTUELLERE VERSIONEN, FALLS VERFÜGBAR !!

P-93 BEST OF 1993

DIE BESTEN 30 SPIELEPROGRAMME DER SHAREWARERUBRIK DES JAHRES 1993 ! DAS MEGAPAKET DES SPIELVERGNÜGENS ZUSAMMENGESTELLT AUF 15 3,5 ZOLL HD DISKETTEN FÜR EINMALIGE 49,- DM !!

BESTELLTELEFON

091 1/35 53 53

FAX AN 0911 - 35 53 57 !!

DER

COUPON

AN:

ASTAT MEDIA GMBH
PC-SHAREGAMES
KOBBERGERSTRASSE 41
90408 NÜRNBERG

DISKETTE

ADRESSE

NACHNAHME + 7DM ☐ **SCHECK** ☐

BANKEINZUG ☐ KONTO

BLZ

BANK

UNTERSCHRIFT



gemein. Doch hat man nach anfänglichen Problemen den Dreh erst einmal richtig raus, fasziniert dieses Spiel im VGA-Modus und mit Soundunterstützung für mehrere Stunden. Der erhöhte Witz an der Sache wurde durch das ausgeklügelte und teilweise gemeine Leveldesign erreicht, so daß für leichte Gehirnschlingen bis zu schweren Geistesknoten keine Haftung übernommen werden kann. So kam es bei Testpersonen regelmäßig zu Störungen, wenn der ENDE-Stein nicht am

Ende des Levels sichtbar wurde, da er sich irgendwo zwischendrin unter einem Deckstein, den man aus Bequemlichkeit nicht entfernt hatte, versteckte.

Fazit: Ein netter Zeitvertreib für all diejenigen, die sich für besonders geschickt und raffiniert halten, oder solche, die dies werden wollen.

So - da haben wir nun die gesammelte Ladung Schlamassel! Jetzt ist es endgültig soweit, daß man ein Sharewareprodukt nur noch anhand des Preises von den kommerziellen Konkurrenten unterscheiden kann. Wie konnte es so weit kommen, daß erprobte Spieleveteranen wieder zur Shareware greifen und hingebungsvoll ihre Freizeit opfern? Welcher Hersteller hat hier versehentlich mit dem Prädikat Shareware hantiert?

Halloween Harry

Der glibbergrüne Schlamassel

APOGEE - ist der Schrei nach Revolution. Das wohl bekannteste Unternehmen dieser Branche, das zuvor mit Produkten wie Commander Keen, Duke Nukem, Monster Bash, um nur einige

zu nennen, einen Spielehit nach dem anderen veröffentlichte, stellte nun das neueste und perfekte Werk vor - Halloween Harry. Konnte man sich erst vor zwei Monaten über Bio Menace (natürlich

von Apogee) als Trendsetter bei Jump, Run & Shoot `em Up-Spielen begeistern, fällt nun ein großer Schatten auf den Markt und das Rampenlicht gehört allein....

Harry !!

Der Notruf des Föderationsrates nach dem stahlhart durchtrainierten Einzelkämpfer verhallt nicht ungehört. Irgendwas war oberfaul - was das war, erfuhr Harry kurz darauf von seiner bildhübschen Vorgesetzten Diane im Besprechungsraum der Erdaußenstation "Liberty".

Aus dem Hyperraum war ein fremdartiges Raumschiff aufgetaucht und hatte vor knapp drei Tagen New York City angegriffen. Seitdem werden dort Menschen zusammengetrieben und in Laboren zu wil-

lenlosen Zombies verwandelt, deren Aufgabe es ist, den neuen, meist glibbergrünen Herrschern zu dienen und gesunde Menschen zu töten. Ein Ultimatum zur bedingungslosen Kapitulation der restlichen Menschheit wurde, zur Vermeidung der Exekution des gesamten Planeten, gestellt. Alle sofort eingeschleusten Agenten wurden bereits gefangen und genetisch modifiziert. Verbleiben genau noch zwölf Stunden, um der Gefahr Herr (Harry) zu werden.

Aber diese Situation, in der man normalerweise in Panik verfällt, ist genau die richtige Herausforderung für Harry. Mit ernster Miene und einem Flammenwerfer begibt er sich zum Nervenzentrum des Gegners, dem zum Hauptquartier umgewandelten World Trade Center. Mit Hilfe von Funkanweisungen von Diane und seinem überdurchschnittlichen Überlebenswillen steht die Säuberung jedes einzelnen Stockwerkes an. Gefangene, noch menschliche Wesen, müssen befreit, heimtückische Fallen umgangen



Schneller als Harry kommt keiner! Die bildhübsche Diane kann seine Hilfe auch gut gebrauchen.





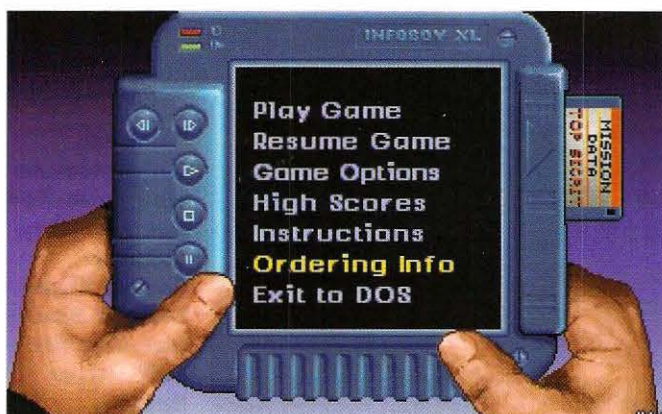
"Schau mir in die Augen, Grüner!" - Der Vorspann ist hervorragend, aber die Qualität der Grafik bleibt auch nach dem Intro noch sehr hoch.

und Zombies sowie allerlei eingesetzte außerirdische Schmutsetierchen zerstört werden. Mit den an Waffenautomaten zu erhaltenden Raketen, Munition, Handgranaten und Sprengsätzen stellt dies, solange das nötige Kleingeld nicht ausgeht, eine lösbare Aufgabe dar. Doch Vorsicht ist geboten! Jeder erlegte Gegner gibt nur einmal Geld. Kommt man in die Verlegenheit, einen Weg öfters begehen zu müssen, stellt man mit Entsetzen fest, daß durch die Gabe der Regeneration von Zombies der Weg immer wieder eine Gefahr und vor allem Munitionsverbrauch darstellt. (Und ist erst mal das eigene Waffenarsenal erschöpft, ist Harry 100%ig erledigt!) Das rettende Tor zum nächsten Level öffnet sich erst, nachdem man alle Gefangenen aus den Büros, Fluren und Geheimzimmern befreit hat. Wäre alles so offensichtlich wie es das Radar am Handgelenk anzeigt, würde man nicht ständig an geschlossenen Türen, massiven Wänden und



versteckten Gängen verzweifeln, bis man endlich, in der Shareware als Endkampf, dem Superdroiden den Strom ausknipst. Faszination, VGA Grafik, Sound, Einfallsreichtum und Spannung. Alles, was ein Spiel braucht. Allein das Intro, das von Origins Wing Commander stammen könnte, ist ein Erlebnis. Animierte Sequenzen führen den Spieler filmartig in Umgebung und Geschehen ein, bevor er sich allein mit Joystick (Tastatur) behaupten muß. Das Bemerkenswerte ist die erreichte Grafikqualität, die auch nach dem Intro nicht auf den so beliebten und einfacher zu programmierenden EGA-Modus mit 16 Farben zurückfällt, sondern konstant

mit 256 Farben und detailreichen Bildern aufwartet. Dabei wird nicht auf sauberes Scrolling in verschiedenen Ebenen und flüssigen Bewegungsablauf verzichtet. Harry und seine Waffen lassen sich einfach und genau steuern. Dem Spiel mangelt es aufgrund der ausgeklügelten Levelgestaltung trotz dringend notwendiger Gewandheit mit dem Joystick nicht an Situationen, in denen man den Finger vom Feuerbutton nehmen muß, um die grauen Zellen zu aktivieren. Zusammenfassend gesagt, gewinnt man den Eindruck, daß eine Qualitätssteigerung im Bereich der Shareware eigentlich nicht mehr möglich ist. Bleibt die Frage - handelt es sich hier um eine einmalig gute und günstige Publikation oder läutet dieses Produkt eine Epoche von preisgünstigen Spitzenspielen ein? Viel wird davon abhängen, ob der hier betriebene Aufwand (installiert 3.5MB) sich auf die Zahl der bestellten Vollversionen merklich auswirkt. Für die angesetzten 59.- DM der Vollversion mit vier eigenständigen Szenarien, untergliedert in jeweils mehrere Levels, kann man Halloeven Harry wirklich getrost auf die Wunschliste setzen!



PC-Games Spiele-Paket

Nur solange der Vorrat reicht: Alle Shareware-Spiele dieser PCGames gibt's bei uns in einem Paket für nur **14,95 DM** (zzgl. Versandkosten)



Weitere Spiele-Pakete!

- ☐ **Commander Keen** Teil 1, 4, 6 des Jump&Run Klassikers
- ☐ **Action-Paket:** Nightraid, Overkill, Staffire, Xyphr
- ☐ **Flipper-Paket:** Spider-Pinball, Willy's Pinball, Moroff's Pinball
- ☐ **Hugo-Paket:** Alle 3 Teile des Shareware-Adventure Klassikers
- ☐ **Robot-Paket:** Alle 4 Robot Adventures (deutschsprachig)
- ☐ **Breakout-Paket:** Aquanoid, Bananoid, Bop Bop 2



Noch mehr Spiele-Pakete!

- ☐ **Apogee-Jump&Run-Paket:** Bio Menace, Crystal Caves, Secret Agent Man
 - ☐ **Tetris-Paket:** Frac, Columns, Super Tetris, Quattris, NyeIII, EGANIT, T3tris und natürlich Tetris
 - ☐ **Windows-Tetris-Paket:** Tetwin, Hex Tetris, Tetris for Windows, Wintet, Columns und Klotz
- Jedes Paket kostet nur **4,95 DM (5 1/4") bzw. 5,95 DM (3 1/2")**, plus Versandkosten.

Wer noch mehr wissen will: Unseren Katalog, mit mehr als 500 ausführlich beschriebenen Shareware-Spielen und einem Shareware-Spiel der freien Wahl, gibt's für 5 DM (Briefmarken, Scheck, Banknoten, Gold)

Bestellannahme

Telefon: (0211) 255923
Telefax: (0211) 254075

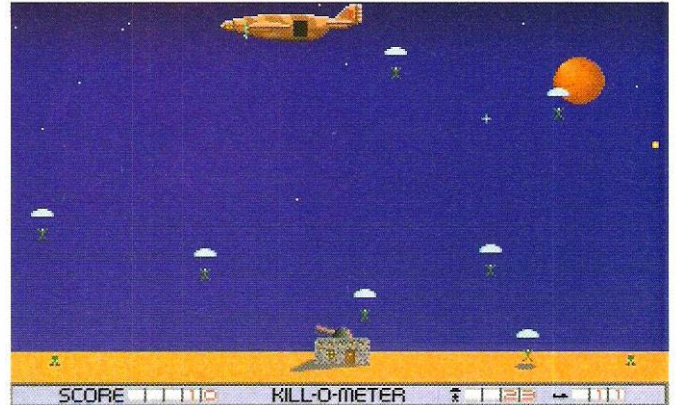
J. Henseler
Postfach 102818
40019 Düsseldorf

Night Raid

Luftlandung im Kugelhagel

In der Wüste, fernab von der Heimat, ist das einzige, was zwischen einer Invasion von Fallschirmjägern und dem vertrauten Quadratkilometer Sand steht, Ihr Geschützstand mit einer dezenten 32mm Kanone! Strategisch weder bedeutend noch taktisch besonders vorteilhaft, gilt es, alle ankommenden Gegner vor Erreichen des sicheren Grundes vom jeweiligen Fallschirm zu trennen, das Transportflugzeug zur Notlandung zu zwingen oder auf eine andere Art dafür Sorge zu tragen, daß niemand die wohlverdiente Pizzalieferung in den Zwischensequenzen stört. Um konkrete Zahlen zu nennen: Bis zu zwei Überlebende des Massakers sind ungefährlich, da diese sofort von einem UFO

abgeholt werden - ab drei wird die Sache wirklich brenzlich. Diese beginnen dann mit der Stürmung des Geschützstandes und jagen diesen kunstgerecht in die Luft. Die ganze Sache als einfach abzustempeln, ist jedoch verfrüht. Begrenzte Munition, schnelle Jagdflugzeuge und Raketen erschweren das Vorhaben! Während der Installation erkennt das Programm automatisch die vorhandene Hardware - hoffentlich einen 386SX mit VGA-Karte - und gibt dementsprechend Ressourcen wie den Sound frei. Wäre dieses Spiel nicht gerade allzu ideal, um angestaute Aggressionen abzubauen, könnte man Handlung und Grafiken als makaber bezeichnen. Hätte es



Operation "Dessert" Storm - Zuerst gibt's Wüstenkampf, zum Dessert dann Pizza.

für den Autor wirklich ein Problem dargestellt, anstatt menschenähnlicher Wesen irgendwas anderes an die Fallschirme zu hängen? Reicht die Tagesschau nicht mehr aus? Den-

noch, abseits der moralischen Bedenken handelt es sich hierbei um ein ganz zufriedenstellendes Ballerspiel für den Feierabend.

Sango Fighter

Mongolischer Kampfkoloß

Am Anfang war Street Fighter, dann kam Street Fighter II, irgendwann kommt Street Fighter III, IV und V. Doch die historischen Wurzeln jener starken Kämpfer mit teilweise übernatürlichen Eigenschaften finden sich bereits vor mehreren hundert Jahren in Stammesstreitigkeiten des Mongolenvolkes. Den Thron hat unrechtmäßig ein übler Kerl namens Cao Cao an sich gerissen und die Aufgabe eines jeden traditionsbewußten Einzelkämpfers ist es nun, dieses Unrecht ungeschehen zu machen. Doch wie das in der großen Politik schon immer war, kommt man an den Chef erst heran, wenn man sich seiner kampferprobten Generäle siegreich entledigt hat. Kleine Handwaffen wie Speere und Schwerter sowie unfaire Schläge oder magische Tricks stehen zur Verfügung. Wie auch in Street Fighter besitzt jeder Charakter eigene besondere Talente und Schwächen, die

man geschickt einsetzen muß, um die Spur einer Chance zu haben.

Das ganze Spiel bietet neben einer äußerst gelungenen grafischen Aufmachung mit Hintergrundscrolling und sauberer Animation drei verschiedene Spielmodi. Zum einen kann man sich einen Gegner auswählen, um ihn im "Freundschafts"-Kampf zu unterwerfen - sozusagen ein Trainingsmodus. Zweitens, und das ist ein echter Pluspunkt, läßt sich diese Kampfsportart gegeneinander, also zu zweit ausüben.

Drittens kann man in den sogenannten "Story Mode" einsteigen und die Geschichte eines frischen Mongolenfighters mitverfolgen. An den verschiedensten geografischen Orten begegnet er dann seinen Gegnern.

Qualität hat aber auch so seinen Preis, was hier das Aus für 286er-Besitzer bedeutet. Das Spiel benötigt, um voll zur Geltung zu kommen, mindestens einen 386er mit VGA-Karte, 554KB freien Hauptspeicher und 32KB XMS. Dafür erhält man im Gegenzug ein allumfassend gutes Spiel mit ansprechendem Gameplay und langanhaltender Motivierung. Die in der Sharewa-

reversion von sechs auf zwei Gegner beschränkte Auswahlmöglichkeit reicht allemal für langanhaltendes Spielvergnügen. Fazit: Mit Sango Fighter liegt uns das beste Spiel dieses Genres auf dem Sharewaremarkt vor und ist als solches uneingeschränkt empfehlenswert.

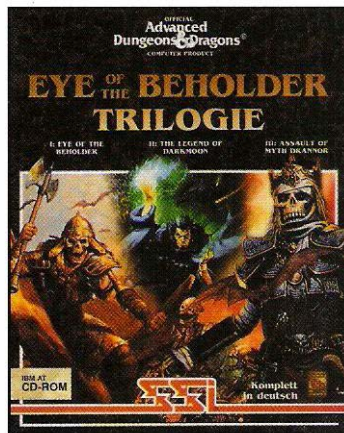


Saubere Animationen und grandioses Scrolling machen Sango Fighter zur Konkurrenz für Full-Price-Spiele.



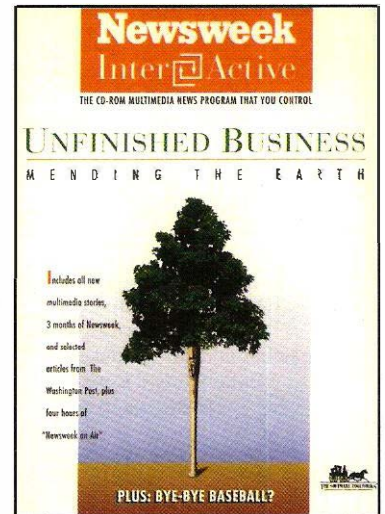
Eye Of The Beholder Newsweek Interactive

Obwohl sich bereits abzeichnet, daß in Zukunft wohl verstärkt eigenständige CD-ROM-Produkte auf den Markt gebracht werden, sind die kompletten Konvertierungen immer noch vorhanden. Neuestes Beispiel: Die Eye Of The Beholder-Saga wurde nun auf eine CD gepreßt. Wem also noch ein Teil fehlt, der kann sich gleich diese CD zu-legen und erhält die beiden anderen Episoden quasi gratis. Ansonsten wurde an Eye of the Beholder, The Legend of Darkmoon und Assault on Myth Drannor nichts geändert, so daß Besitzer der Diskettenversionen keinen Blick riskieren müssen. Die beiden ersten Folgen laufen auf einem 286er, für den dritten Teil wird hingegen ein 386er empfohlen.



System: CD-ROM, 286er, VGA
Preis: ca. DM 120.-
Erhältlich: November '93

Diese brandneue Multimedia-CD bietet zwölf Ausgaben der "Newsweek", ausgewählte Artikel der Washington Post und vier Stunden der Sendung "Newsweek on Air". Wie bei vielen Anwendungen dieser Art kann man nach Stichwörtern suchen, Audio- und Videosequenzen lockern die Texte gekonnt auf und Titelthemen werden speziell aufbereitet. Interessierte CD-ROM-Besitzer mit sehr guten Englischkenntnissen werden Newsweek Interactive bestimmt zu schätzen wissen, allerdings ist in Deutschland die angesprochene Zielgruppe doch sehr klein.



System: CD-ROM, 386er, SVGA
Preis: ca. DM 150.-
Erhältlich: November '93

Strike Commander

Von vielen wird die Umsetzung der Diskettenversion bereits mit großer Spannung erwartet. Auf der Comdex in Chicago wird das neue CD-ROM-Produkt nun in Zusammenarbeit mit Toshiba vorgestellt. Das besonders schnelle Doublespeed-Laufwerk 3401-E wird dem Softwareriesen Origin zur Verfügung gestellt, um ihr stärkstes Actionspiel auch richtig in Szene setzen zu können. Strike Commander hat auf CD-ROM neben den 41 normalen Missionen auch die 21 Aufgaben der Tactical Operations zu bieten. Außerdem wurden neue Musikstücke integriert, die im besten Midi-Sound aus den Boxen schallen. Man darf gespannt sein, vor allem, weil auch noch die künstliche Intelligenz der feindlichen Widersacher verbessert wurde. Für Besitzer der Diskettenversion wirft sich natürlich eine Frage auf: "Wird es einen Upgrade-Service geben?" Aber klar, gegen einen bis jetzt noch nicht definierten Aufpreis wird man die Disketten gegen die CD-ROM-Version eintauschen können. Da könnten sich einige Hersteller ein Beispiel nehmen!

System: CD-ROM, 386er, VGA
Preis: ca. DM n.B.
Erhältlich: Dezember '93



**Lange erwartet, bald da:
Strike Commander auf
CD-ROM!**



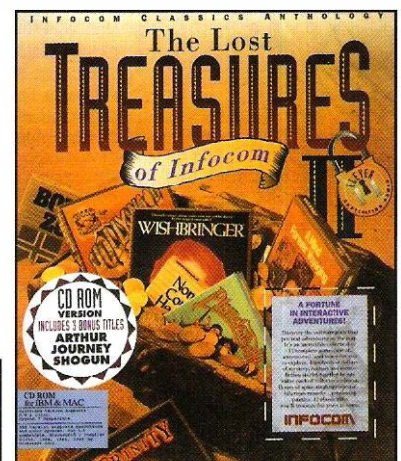
The Lost Treasures Of Infocom 2

Infocom is back! Obwohl man mit Return To Zork neuerdings eine ganz andere Schiene fährt, erscheint in den nächsten Tagen ein zweiter Teil zur beliebten Lost Treasures-Reihe. Echte Prunkstücke wie Bureaucracy, Trinity, Wishbringer und Seastalker werden jedem Softwareveteranen sicher-

lich noch ein Begriff sein. Insgesamt befinden sich elf Adventures auf dieser CD-ROM, wenn man die drei Bonusspiele Arthur, Journey und Shogun einmal außer acht läßt. Grafikverwöhnte Abenteurer sollten aber dringend vorgewarnt werden: Info-

com hat in der Vergangenheit lediglich Text-Adventures herausgebracht.

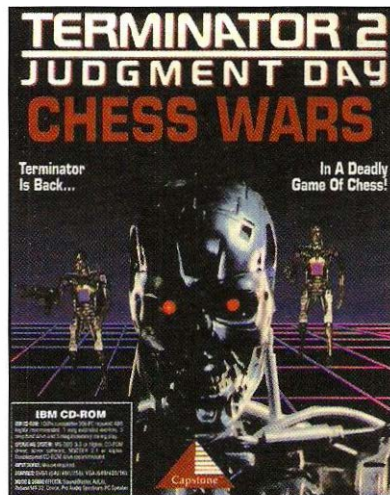
System: CD-ROM, 286er, CGA
Preis: ca. DM 150.-
Erhältlich: Dezember '93



Terminator 2 Chess Wars - Judgement Day

Als Diskettenversion fiel diese ungenügende Schachversion im Schatten des Terminators bereits durch, der CD-ROM-Version sollte es allerdings nicht anders gehen. Das Spiel wurde überhaupt nicht verändert, d. h. Terminator 2 Chess Wars - Judgement Day kann in der CD-ROM-

Version nur als Festplattenschoner verwendet werden. Damit diese Fassung nicht ganz so schlecht wegkommt, haben die schlaunen Programmierer als Bonusspiel noch Grandmaster Chess auf die CD gepackt. Ob das allerdings einen Kaufanreiz bietet? Wir meinen nein!



Terminator Chess Wars ist als CD-ROM-Version nicht viel besser als auf Diskette.

System: CD-ROM, 386er, VGA, SVGA
Preis: ca. DM 130,-
Erhältlich: November '93

Games Unlimited

INHABER: CHRISTIAN MANN

Händleranfragen erwünscht!

55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1 · Telefon: (06131) 2380 27/23 80 29/23 80 85 · Fax: (0 6131) 238062

Syndicate	Amiga / PC	DM 69,90 / DM 89,90	Elite 2	Amiga / PC	DM 69,90 / DM 84,90
Lands of Lore	PC	DM 84,90	Jurassic Park	Amiga / PC	DM 59,90 / DM 74,90
Pirates Gold	PC	DM 99,90	Aces over Europe	PC	DM 89,90
Day of the Tentacle	PC	DM 94,90	Rebel Assault	PC	DM 99,90

Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC
	DM	DM		DM	DM		DM	DM
1889	DV	74,90	Inca	DV	99,90	Silent Service II	DA	89,90
A-Train	DV	98,90	Indiana Jones 4	DV	89,90	Sim Farm	DV	i. V.
Aces over Europe	DV	i. V.	Jonathan	DV	79,90	Space Hulk	DA	84,90
Aces of the Pacific + Data	DV	89,90	Jordan in Fight	DA	84,90	Space Quest 5	DV	i. V.
Aces Miss. Disk	DA	29,90	Jurassic Park	DA	59,90	Street Fighter 2	DA	69,90
Alone in the Dark	DV	99,90	KGB	DV	59,90	Strike Commander	DA	99,90
B-17 Flying Fortress	DA	89,90	Kings Quest 6	DV	89,90	Strike Commander Speech	DA	49,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	Lands of Lore	DV	i. V.	Strike Com. + Speech	DA	139,90
Battle Team	DA	79,90	Legend of Kyrandia 1	DV	69,90	Strike Com. Mission 1	DA	49,90
BattleTeam + Data 2	DA	114,90	Legend of Kyrandia 2	DV	89,90	Stunt Islands	DA	i. V.
Betrayal at Krondor	DV	99,90	Lemmings 2	DA	69,90	Syndicate	DV	69,90
Bundesliga Man. Prof. 2.0	DV	74,90	Links 386 Pro	DA	99,90	Task Force 1942	DA	99,90
Burning Steel	DV	89,90	Links Banff		49,90	The Legacy	DV	74,90
Burntime	DV	i. V.	Links Belfry		49,90	The Lost Vikings	DV	79,90
Buzz Aldrin	DV	89,90	Links Maura Kea		49,90	Tornado	DV	i. V.
Campaign	DV	79,90	Links Innisbrook Copperhead		49,90	Transarctica	DV	89,90
Chaos Engine	DA	69,90	Links Pinehurst		44,90	Ultima 7	DV	99,90
Civilization	DV	74,90	Lion Heart	DA	59,90	Ultima 7 Data	DA	49,90
Comanche	DV	99,90	Lost Treas. 1		99,90	Ultima 7 II	DA	99,90
Comanche Data	DV	94,90	Lost Treas. 2		79,90	Ultima Underworld 1	DA	79,90
Comanche + Data	DV	134,90	Lothar Mathäus Fußball	DV	79,90	Ultima Underworld 2	DA	84,90
Das Schwarze Auge	DV	84,90	Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	49,90	WWF European Rampagne	DA	54,90
Day of Tentacle	DV	94,90	Might & Magic 3	DV	79,90	Walker	DA	64,90
Der Patrizier	DV	79,90	Might & Magic 4	DV	59,90	Whale's Voyage	DV	64,90
Die Schöne und das Biest	DV	89,90	Might & Magic 5	DV	94,90	War in the Gulf	DV	69,90
Dogfight	DA	89,90	Monkey Island 1	DV	74,90	Wing Commander 1	DA	34,90
Dune2	DV	74,90	Monkey Island 2	DV	89,90	Wing Commander 1 Del. E	DA	94,90
Eishockey Manager	DV	74,90	Morph	DA	29,90	Wing Commander 2 komplett	DV	99,90
Elite 2	DA	69,90	NHL Hockey		79,90	Wing Commander 2 Op. 1 + 2	DA	49,90
Eye of Beholder 2	DA	89,90	Penthouse Hot Numbers DELUXE	DA	69,90	Wing Commander Speech	DA	49,90
Eye of Beholder 3	DV	84,90	Pinball Dreams	DA	69,90	Wizardry 7	DV	89,90
F-15 Strike Eagle 3	DA	99,90	Pinball Fantasies	DA	69,90	X-Wing	DA	84,90
Falcon 3.0	DA	99,90	Pirates Gold	DV	99,90	X-Wing Data	DA	49,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA	59,90	Populous 2	DA	89,90	X-Wing + Data	DA	139,90
Falcon3.0 Mission 2	DA	69,90	Populous 2 Plus	DA	69,90	X-Wing Data 2	DA	49,90
Fields of Glory	DA	99,90	Premiere Manager	DA	49,90	Xenobots	DA	94,90
Fire & Ice	DA	54,90	Railroad Tycoon	DA	79,90	Zool	DA	24,90
Flashback	DV	69,90	Railroad Tycoon Deluxe	DV	99,90			
Formula 1 Grand Prix	DA	89,90	Reach for the Skies	DA	59,90			
Freddy Pharkas	DV	79,90	Red Baron	DV	74,90			
Front Page Football PRO	DA	79,90	Red Baron + Data	DV	89,90			
Goal!	DA	69,90	Return of Phantom	DV	99,90			
Goblins 2	DV	59,90	Rings of Power	DA	69,90			
Gunship 2000	DA	64,90	SAM & MAX	DA	99,90			
Gunship 2000 Senano	DA	69,90	Sensible Soccer 92/93	DA	59,90			
Hannibal	DV	69,90	Shadow of the Beast 3	DA	24,90			
Harrier Jump Jet	DA	99,90	Shadow of the Comet	DV	94,90			
History Line 14/18	DV	89,90	Sherlock Holmes	DV	99,90			
						CD-Rom		
						7th Guest		139,90
						Der Patrizier		99,90
						Inca		109,90
						Day of Tentacle	DV	109,90
						Super Strike Commander		99,90

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, CD-Rom usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die es noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse 4,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 8,90 DM. Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. UPS 14,90 DM (7,90 DM VK UPS); Ausland nur Vorkasse 20,- DM, ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Rebel Assault

Möge das CD-ROM mit Euch sein!



The 7th Guest und Dracula Unleashed waren bislang die

einzigen wirklich lohnenswerten CD-ROM-Produkte, die wenigstens revolutionäre Grafiken und ohrenbetäubenden Sound bieten konnten. Hinter dem Spielspaß versteckte sich aber oft nur die Begeisterung über die technische Realisation, so daß man schon nach einigen Spielstunden die Lust an ihnen verlor und sie nur noch als wunderschöne Grafikdemo mißbrauchte. Da kommt ein Spiel wie Rebel Assault gerade recht, das der Konkurrenz zeigt, daß sich Gameplay, Grafik und Sound doch unter einen Hut bringen lassen.

Erste Hoffnungsschimmer tauchen schon beim ersten Einlegen der CD auf. Keine Installation? Läßt sich Rebel Assault etwa komplett von CD spielen? Ganz richtig, Rebel Assault verzichtet nämlich völlig auf ein riesiges Steuerprogramm auf Festplatte, so daß man nicht gezwungen ist, erst einmal Speicherplatz in astronomischer Höhe freizuschaukeln, nur um ein Spiel von "CD" genießen zu können. Das ist doch schon einmal der richtige Weg, oder? Betrachtet man die übrigen Systemanforderungen, so schreit Rebel Assault geradezu nach einem schnellen 486er mit Double-speed-Laufwerk, doch tut es ein 386DX mit Singlespeed-CD-ROM auch. Dann kommt man aber auch nicht in den vollen Genuß dieses wahrlich einzigartigen Spiels. In puncto Soundkarte wird die mittlerweile übliche Bandbreite unterstützt, allerdings sollten

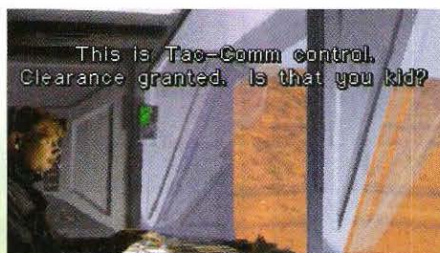
Besitzer einer General-Midi-fähigen Karte gleich vorgewarnt werden, denn sämtliche Musikstücke und Soundeffekte wurden direkt aus dem Film digitalisiert, so daß die evtl. vorhandene High-End-Hardware nicht genutzt werden kann.

Die Story von Rebel Assault basiert auf den hinreichend bekannten Star Wars-Filmen, die jeder echte Cineast mindestens einmal in seinem Leben gesehen hat. Man übernimmt die Rolle eines unerfahrenen Rebellen, der im Laufe des Spiels phantastische



Aller Anfang ist schwer

Rebel Assault wirft den Spieler nicht einfach in die unendlichen Weiten des Alls, sondern bildet ihn langsam, aber sicher zum Top-Piloten aus. Material- und Personalverluste können sich die Rebellen beim besten Willen nicht leisten. Die erste Mission besteht darin, einen Canyon möglichst unversehrt zu durchfliegen und damit seine Qualitäten unter Beweis zu stellen. Dabei muß man nicht nur einem vorgegebenen Weg stupide folgen, sondern sich oft entscheiden, ob man nun links oder rechts an einem Berg vorbeifliegen möchte.



Die Zwischensequenzen

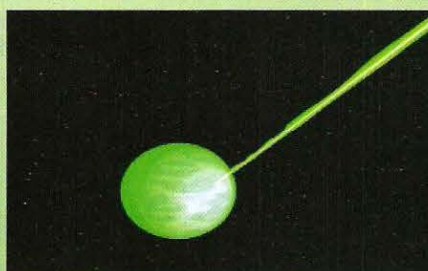
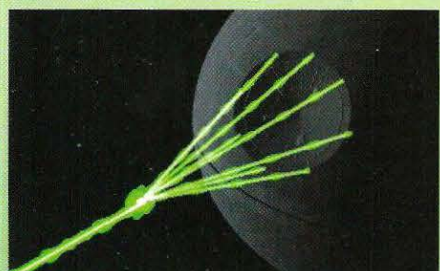
Rebel Assault kann mit wunderschönen Zwischensequenzen aufwarten, die zum größten Teil aus den Filmen stammen. Fast jede Szene wurde digitalisiert und dann nachbearbeitet, um den hohen Qualitätsansprüchen gerecht zu werden. Das Resultat ist eine einzigartige Atmosphäre, die dem Spieler das Gefühl gibt, selbst Mitglied der Rebellen zu sein. Die brillanten Sprachausgaben wurden sauber digitalisiert und üben einen besonderen Reiz auf den Spieler aus.



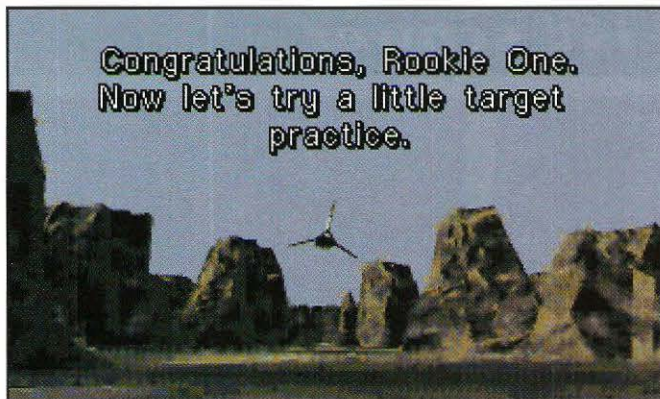
Bevor es zur Evakuierung und zum Kampf auf Hoth kommt, darf man ein kurzes Gespräch zwischen Darth Vader und einem Untergebenen verfolgen. Hervorragend: die saubere Sprachausgabe!



Der Kampf auf Hoth ist nicht zu gewinnen. Man kann lediglich ein wenig Zeit herausholen, um eine schnelle Evakuierung möglich zu machen. Wie im Film beschützt ein gewaltiges Lasergeschütz die flüchtenden Schiffe.



Eine schreckliche Szene aus dem ersten Teil der Star Wars-Saga. Alderaan, der Heimatplanet von Prinzessin Leia, wird Opfer eines entsetzlichen Experiments. Der Todesstern stellt seine Macht unter Beweis!



Am Ende einer Mission wird ein Paßwort ausgegeben, mit dem man immer wieder starten kann.

Abenteuer erlebt; immer mit dem Ziel vor Augen, für die gerechte Sache zu kämpfen und dem Imperium die Stirn zu bieten. Wer die Filme in sich hineingeschlungen hat, wird zahlreiche Szenen wie-

derkennen, aber auch auf vollkommen neue Sequenzen stoßen. Auf diese Weise bleibt Rebel Assault für hartgesottene Fans und unkundige Neulinge gleichermaßen interessant.



Die Eiswüste Hoth



Die Eiswüste Hoth ist ein grafischer Leckerbissen. Die imperialen Läufer bahnen sich unaufhaltsam ihren Weg, und das Ziel des Piloten besteht nun darin, die Ungetüme irgendwie zur Strecke zu bringen. Exakt 100 Salven halten diese stählernen Biester aus, so daß man schon zahlreiche Anflüge benötigt, um einen weiteren Sieg für die Rebellen zu erringen.

X-Wing für CD-ROM?

Viele Fans vom knapp acht Monate alten X-Wing werden sicherlich fragen: "Ist Rebel Assault der Nachfolger zu X-Wing? Handelt es sich um X-Wing für CD-ROM?" Klare

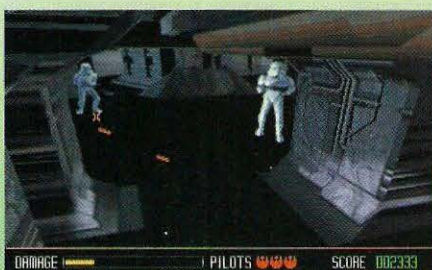
Antwort: Nein! Es liegt zwar die gleiche Story zugrunde, aber von einem Nachfolger kann man auf keinen Fall sprechen. X-Wing geht eher in die Richtung Simulation und Rebel Assault ist ein reinrassiges Action-Spiel, wie es auch in der Spielhalle stehen könnte. Eindeutiges Indiz

Kampf gegen Stormtroopers

Wer jetzt denkt, daß Rebel Assault nur atemberaubende Weltraumaction à la X-Wing zu bieten hat, liegt falsch. Rebel Assault ist mehr. Nachdem die imperialen Läufer auf dem Eisplaneten Hoth aufgehalten wurden, muß der Pilot aufgrund eines technischen Defekts notlanden und lediglich mit einem Handlaser bewaffnet versuchen, einen Stützpunkt der Stormtroopers zu durchqueren. Die weißen Fieslinge tauchen dabei blitzschnell aus einem Hinterhalt auf und nur unmenschliche Reaktionen können den Spieler vor dem vorzeitigen Aus retten.



Die Zwischensequenz vor dem Actionspektakel im Inneren der Höhle gehört zum besten, was man je auf CD-ROM gesehen hat. Diese wurde allerdings nicht digitalisiert, sondern Byte für Byte von gewieften Programmierern entwickelt.



dafür ist die Tatsache, daß man seinen Raumjäger nur in sehr eingeschränktem Maße unter Kontrolle hat, d. h. eine automatische Steuerung gibt die grobe Richtung vor und der Spieler muß lediglich die letzten Korrekturen übernehmen, um beispielsweise einem Asteroiden auszuweichen. Auf diese Weise bleibt der Spielspaß an der Höchstgrenze und der Computer muß sich nicht mit unnötigen Berechnungen aufhalten, die das Spiel nur sehr viel langsamer machen würden.

Die Spielbarkeit

Viele haben mittlerweile enttäuscht hingegenommen, daß man bei CD-ROM-Spielen nur interaktiv in die fest vorgegebene Handlung eingreifen kann. Daß dies ein Trugschluß ist, stellt Rebel Assault mehr als deutlich unter Beweis. Es wäre ja auch wirklich langweilig, wenn man nur Befehle à la "fliege nach links und schieße anschließend nach rechts" eingeben könnte. Nein, bei Rebel Assault nimmt man selbst das Ruder bzw. den Joystick in die Hand und nimmt aktiv am Geschehen teil. Hier liegt

Das Asteroidenfeld



Satte Action ist in den Asteroidenfeldern geboten. Lange Trainingseinheiten sind zwingend notwendig, um Erfolg zu haben.

Im Asteroidenfeld trennt sich die Spreu vom Weizen. Zwar gibt ein Autopilot den ungefähren Weg vor, doch die letzte Feinregulierung muß man selbst übernehmen. Dazu kommen dann noch die zahlreichen TIE-Fighter, die dem Piloten das Leben schwermachen und oft vom eigentlichen Ziel - das Asteroidenfeld unbeschadet zu verlassen - ablenken. Zu groß ist die Versuchung, die hinterhältigen Gegner mit einem Treffer außer Gefecht zu setzen.




allerdings auch der einzige Knackpunkt: die verschiedenen Raumjäger lassen sich nur sehr unpräzise steuern und man muß schon einige

Stunden investieren, um die Steuerung vollkommen in den Griff zu bekommen. Das gleiche gilt für die Zielfunktion. Zwar erscheint ein beruhigendes "locked" auf

dem Bildschirm, sobald man einen TIE-Fighter im Visier hat, doch verschwindet diese Meldung meistens so schnell wie sie erschienen ist. Die Folge ist zu Beginn ein unkontrolliertes "Gerühre", mit dem man nur selten zum Erfolg kommt. Wer jedoch Zeit und Lust hat, zahlreiche Trainingseinheiten vor dem Bildschirm zu absolvieren, den wird dieser Punkt kaum stören.

And the winner is: Rebel Assault

Rebel Assault läßt alle Mitbewerber auf dem Sektor CD-ROM geradezu lächerlich aussehen. Angefangen bei der herausragenden Grafik, über den hinreißenden Sound bis zum gelungenen und für CD-ROM einzigartigen Gameplay, kann Rebel Assault mehr als überzeugen. Gleichzeitig hat LucasArts mit diesem Spiel die Maßstäbe für zukünftige Spiele höhergelegt, so daß man sich durchaus auf die Neuerscheinungen der nächsten Wochen und Monate freuen darf. Eine neue Ära der Computerspiele zeichnet sich ab!

Oliver Menne ■

Training auf Endor



Kurz vor der letzten Schlacht muß sich der Spieler noch einmal einem letzten Training unterziehen. Der grüne Planet im Yavin-System

bietet wieder herrliche Übungsmöglichkeiten. Mit atemberaubender Geschwindigkeit zischt der X-Wing durch die tiefen Schluchten und man muß ganz nebenbei auch noch einige Zielobjekte aus der Welt schaffen. Eine der schwierigsten Aufgaben im ganzen Spiel.

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 0 MB	Roland
CD 400 MB	General Midi
MEM 580 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- keine Diskettenversion geplant.

CD-ADVANTAGE
sehr gut

RANKING

Simulation

92% 94% 80% 91%

Grafik Sound Handling Spielspaß

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 119,-

HERSTELLER
LucasArts

Mad Dog McCree

A Blaze of

Aus Spielhallen ist die Idee bereits hinlänglich bekannt: Als Westernheld greift man mit dem eigenen Colt in den Verlauf einer Halunkenstory ein. Jetzt landet eine Variante dieses Ballerspektakels auch in Ihrem Wohnzimmer.

Der Hersteller American Laser Games demonstrierte schon vor zehn Jahren durch Automatenspiele mit eingebauter Laser Disk, was heute unter Multimedia verstanden wird. Auf der schallplottengroßen Bildplatte waren zahlreiche Videoclips untergebracht, die dem Spieler vortäuschten, in einem tatsäch-

lichen Spielfilm eingreifen zu können. Einer der bekanntesten Laser Disk-Automaten trug den Namen Mad Dog McCree und er versetzte den Spieler mitten in den Wilden Westen, wo er in zahlreichen Schießduellen mit Schurken und Banditen seine Schnelligkeit und sein Augenmaß auf die Probe stellen konnte. Der Spielauto-

mat verfügte neben einer meterhohen Filmleinwand auch über einen "echten" Trommelrevolver, was dem Spiel einen ganz besonderen Reiz verlieh. Bei der PC-Version von Mad Dog McCree mußten natürlich zahlreiche Einschnitte vorgenommen werden: Zum einen wurde die Auflösung der Videoanimationen auf ein PC-verträgliches Maß reduziert, zum anderen greift der Spieler nicht mehr wie seinerzeit beim Spielautomaten auf einen Plastikrevolver, sondern auf die vertraute Computermaus zurück.

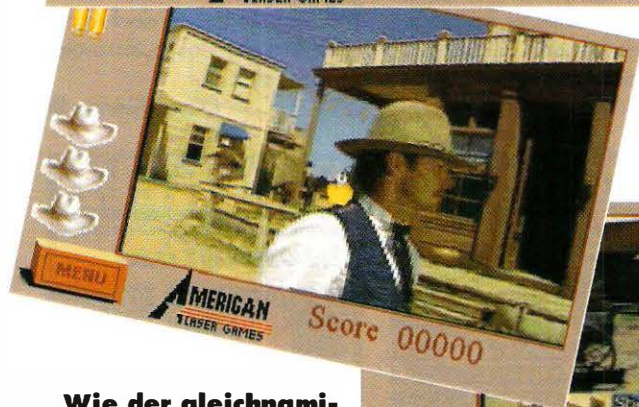
Die Story

Schauplatz der pulverdampfenden Geschehnisse ist eine kleine Wildwest-Stadt, wie sie jeder aus Hunderten von Westernfilmen kennt. Ein Saloon, ein Gefängnis und eine Bank gehören ebenso zur Serienausstattung wie die obligatorische Schurkenbande, die mit gelegentlichen Überfällen auf den

Saloon, die Bank oder eben das Gefängnis das Wildwest-Leben erst so richtig lebenswert macht. Als Fremder auf Durchreise, der nach reichlich Flaschenschießen natürlich genug Erfahrung im Umgang mit seinem Smith&Wesson hat, werden Sie angeheuert, die Stadt von dem Griff der Banditen zu befreien. Der berühmte Schurke, der die Stadt terrorisiert und zu allem Übel auch noch den Bürgermeister und dessen liebliche Tochter in seiner Gewalt hat, ist kein geringerer als der skrupellose Mad Dog McCree. Der örtliche Sheriff wurde kurzerhand in sein eigenes Gefängnis gesperrt und auch sonst ist alles in der Hand von McCrees Gefolgsleuten. An jeder Straßenecke und in jedem Schuppen warten schießwütige Banditen auf Sie und es gehört schon eine sehr lockere Kanone (aber kein bißchen Grips) dazu, den Bürgermeister und seine Tochter aufzuspüren und zu befreien.

How tough are you?

Ihr erster Weg führt Sie in den Saloon, wo Sie der Barkeeper gleich unterrichtet, daß sich hier ausschließlich McCrees Leute herumtreiben. In dem Spiel wird nicht lange gefackelt: Schon nach wenigen Sekunden Videosequenz muß Ihr Colt sprechen. Mit dem Mauscursor nehmen Sie die fünf Schurken einen nach dem anderen aufs Korn. Nur wenn Sie schneller waren als Ihre Gegner, überleben Sie und der Barkeeper die Schießerei. Als Belohnung erhalten Sie die Schlüssel für die Zelle, in der der Sheriff seine Stunden fristet. Der wiederum verrät, nachdem Sie ihn befreit haben, wo Sie Ihre Suche fortset-



Wie der gleichnamige Spielautomat: Mad Dog McCree hat grafisch viel, aber spielerisch wenig zu bieten. Trotzdem macht es zumindest für einige Zeit eine Menge Spaß.



Glory...

zen sollen. Und so weiter und so fort - viel Spielraum zu eigenständigem Handeln wird in Mad Dog McCree nicht gerade gelassen. Gefragt ist lediglich eine schnelle Hand und ein gutes Auge. Die Bedienung ist unglaublich simpel: Mit der Maus bewegen Sie ein Revolver-Symbol über den Bildschirm und wenn Sie den Zeitpunkt für richtig befinden zu schießen, feuern Sie mit der linken Maustaste. Der Trommelrevolver wird mit der rechten Maustaste nachgeladen. Trotz der Einfach-Handlung sollten Sie nicht wahllos in die Menge feuern: Registriert wird ein Schuß nur dann, wenn einer der Schurken auch zum Halfter greift, außerdem sind die Bösewichte auch stets

fair genug, nicht gleichzeitig auf Sie zu feuern. Es gilt, den Videoclip aufmerksam zu verfolgen und auf die Handbewegungen jedes einzelnen Banditen zu achten. Wer zuerst zieht, muß auch zuerst ins Visier genommen werden. Eine falsche Mausbewegung oder eine zu träge Reaktion wird mit Abzug eines Ihrer drei Leben bestraft. Ebenso wird auch das versehentliche Erschießen eines unbeteiligten Passanten geahndet.

Die Einschnitte, die bei der PC-Version bei Grafik und Sound gemacht wurden, werden durch eine gute Ausstattung abgemildert: Gespielt werden kann in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Greenhorns sollten sich in der Stufe "Deputy" versuchen, während erfahrene Cowboys mit ordentlich Kerben im Gürtel den "Marshall" anwählen können. Der Spielstand kann an jeder beliebigen Stelle



abgespeichert und fortgesetzt werden. Außerdem steigert die Bewertung der eigenen Schießkünste in Punkten den Langzeitspaß.

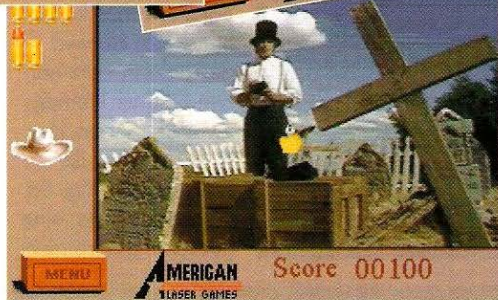
Thomas Borovskis ■

Im Saloon entzückt die blanke Schulter der Bardame.



Statement

Das wird aber auch langsam Zeit! Nachdem der Markt für echte CD-ROM-Entwicklungen seit The 7th Guest stagnierte, erscheinen rechtzeitig zu Weihnachten gleich drei davon. Mad Dog McCree hat Licht- und Schattenseiten: Wen die simple Boller-Handlung nicht weiter stört, bekommt ein Actionspiel, das immer wieder für Kurzweil sorgt (Auf langweiligen Parties ein absoluter Renner!). Andererseits reizt das Spiel zwar handelsübliche CD-ROM-Laufwerke, aber nicht den Rest der Hardware zufriedenstellend aus. Aus der SoundBlaster-Karte quietscht und klinkt es, daß einen berechnete Angst um die Lautsprecherboxen befällt. Auch grafisch wurden einige Kompromisse eingegangen: Zwar ist der animierte Bildausschnitt angenehm groß, dafür sind die Videosequenzen aber teilweise sehr grieselig und verschwommen. Der innovative Charakter des Actionspiels darf natürlich nicht übersehen werden: Wer Ballerspiele liebt und sich für echtes Multimedia begeistern kann, dem wird Mad Dog McCree sicher gefallen.



Im wilden Westen ein alltägliches Bild: der Totengräber bei der Arbeit.

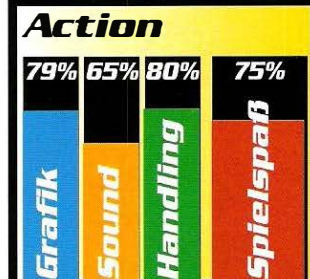
SPECS & TECHS

EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD0,5 MB	Roland
CD600 MB	General Midi
MEM 512 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
Actionspiel rein auf CD-ROM

CD-ADVANTAGE
sehr gut

RANKING



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
American Laser Games

Critical Path

Performance-Test

Schon seit gut zwanzig Jahren träumen Programmierer vom sogenannten interaktiven Film. Was auf den langsamen Röhrenrechnern ein Ding der Unmöglichkeit war, nahm vor gut zehn Jahren in amerikanischen Spielhallen seinen Lauf. Mit Dragons Lair realisierte man das damals technisch Machbare, allerdings war es auch ein Musterbeispiel an schlechter Spielbarkeit.

Immer wieder machten mutige Programmerteams zaghafte Versuche, den Traum zu verwirklichen - doch der große Durchbruch blieb stets aus. Auch Critical Path ist ein Vertreter dieses Genres und wieder wurde bis an die technischen Grenzen gegangen: Ein bisher beispielloses Feuerwerk an Sound und Actionse-

quenzen holt aus dem Rechner das letzte MegaHertz heraus.

Starke Frauen ...

Critical Path spielt in einer postapokalyptischen Zeit, in der reiche Herrscher all ihre kranken Phantasien verwirklichen können. So wird der Hubschrauber eines Söldnertrupps kurzerhand vom Himmel geschossen - die beiden Söldner können zwar überleben, der Hubschrauber ist aber flugunfähig. So macht sich Kate, eine hübsche, gut trainier-

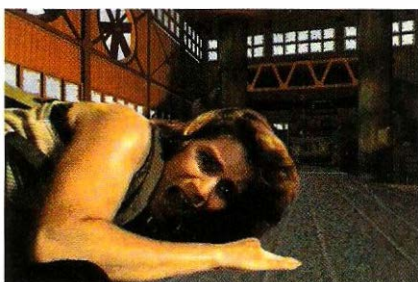


te Kämpferin auf den Weg, ein kleines aber wichtiges Ersatzteil zu suchen - zufälligerweise genau in der Fabrik, von der aus sie beschossen wurde! Der Spieler übernimmt nun keineswegs den Part Kates, sondern den des Piloten, der sich in einen kleinen Kontrollraum der Fabrik geschlichen hat. Von hier aus versucht er, Kate durch die Anlage zu leiten und ihr bei allen Widrigkeiten zu helfen. Der kranke Geist des General Minh hat sich einiges einfallen lassen, um die Gebäude hübsch einzurichten: an vielen Stellen sind fernsteuerbare Waffen und Fallen versteckt, die nur zu dem Zweck errichtet wurden, das eigene

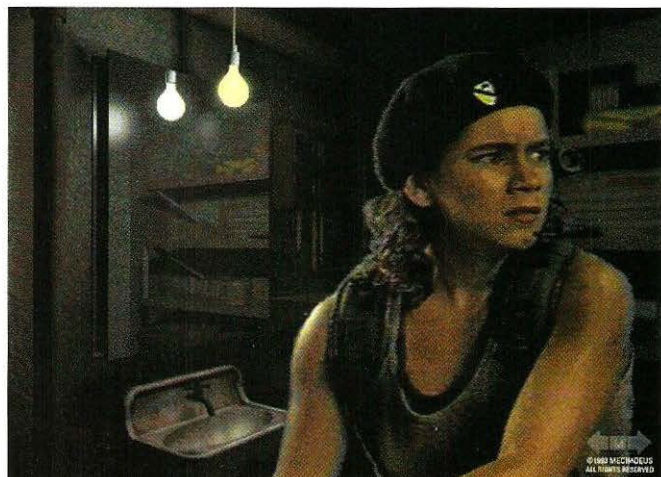
genmanipulierte und apathische Gefolge zu quälen und zu töten. Gegen all diese Fallen und zombieartigen Menschen (von ihrem Herrscher liebevoll "Blutorangen" genannt) muß sich die schwach bewaffnete Kate zur Wehr setzen.

... irre Herrscher ...

Der Kontrollraum besteht aus einem Monitor, der die Sicht verschiedener Überwachungskameras und Kates Helmkamera anzeigt, einer Tastatur zur Kommunikation mit Kate und einem Kontrollpanel, mit dem sich die Anlagen der Fabrik steuern lassen. Das wichtigste



Der freundliche General Minh heißt seine Besucher willkommen.



Nicht Ripley, sondern Kate! Die Aufgabe dieser starken Frau ist aber genauso gefährlich.



Gemalt oder gescannt? Bei Critical Path sind kaum noch Unterscheidungen möglich, zumal die Bilder manchmal in 32768 Farben brillieren.

Instrument ist aber ein elektronisches Zahlenschloß, das der Aktivierung einiger sehr hübscher Waffen dient. Hiermit lassen sich Maschinengewehre, elektrische Stühle und vieles mehr Steuern, wobei aber zu bedenken ist, daß Kate genauso verwundbar ist, wie ihre Gegner auch. Der Kontrollraum ist übrigens nicht der einzige: auch der paramilitärische Herrscher sitzt an den gleichen Hebeln der Macht und versucht, Kate das Leben möglichst schwerzumachen (und auszulöschen). Was dieser von der ganzen Angelegenheit hält, wird schnell klar: über den Bildschirm übermittelt er eine Botschaft, in der er Kate in seinem "Palast" willkommen heißt und sich eine möglichst aufregende Jagd wünscht - Langeweile scheint sein größtes Problem zu sein. Darauf weist auch sein Notizbuch hin, das der Spieler im Kontrollraum findet. Immer neue Ideen läßt sich der an einen südamerikanischen Diktator erinnernde Minh einfallen, um seine Untergebenen auf möglichst kurzweilige Art zu quälen. Immerhin erfährt man durch das Notizbuch einiges über die Steuerung der Waffen, genü-

gend Allgemeinwissen und Ausdauer beim Entziffern der Krakeleien vorausgesetzt. Kate bewegt sich weitgehend selbstständig durch die Fabrik, die Möglichkeit der Kommunikation wird nur sehr selten verlangt. Hauptsächlich ist der Spieler mit dem Steuern verschiedener Apparaturen beschäftigt, um Kate den Weg zu ebnen. Gelingt dies nicht, da der Gegner angeschaltete Geräte unbemerkt wieder abgeschaltet hat oder nicht die richtige Taste gedrückt wurde, hat dies stets den gewaltvollen Tod der Heldin zur Folge, verschiedene Lösungswege sind nicht vorgesehen.

... eine explosive Mischung

Die Grafik ist das brillianteste, was jemals über den Monitor geflimmert ist: Gut vierzig Minuten Actionsequenzen in 32768 Farben, auch die wenigen unbewegten Bilder können mit dieser Pracht aufwarten. Zahlreiche Stuntmen gaben für die Szenen ihr Bestes. Auch der Sound setzt Maßstäbe, da neben der ständigen situationsabhängigen Hintergrundmusik

auch eine glasklare Sprachausgabe zu hören ist. Um sich nicht mit hunderten von Super-VGA-Karten herumärgern zu müssen, haben sich die Programmierer eines einfachen und zukunftsweisenden Tricks bedient: Critical Path ist eine Windowsanwendung. Dieser wohl unumgängliche Kniff bringt aber auch die bekannten Nachteile mit sich: um dem Spiel die nötigen Systemressourcen bieten zu können, sollten wirklich alle Hintergrundanwendungen geschlossen werden, ein schneller Rechner mit 8 MB RAM zur Verfügung stehen und eine Beschleuniger-

grafikkarte dürfte auch nicht schaden. Von der unterstützten Auflösung 640 x 480 bleibt für die Filmeinlagen auch nicht viel übrig: 240 x 180 Pixel mißt der Monitor des Kontrollraums, auf dem sich alles abspielt. Dafür reicht aber immerhin bereits ein CD-ROM-Laufwerk einfacher Geschwindigkeit, um im 256-Farben-Modus flüssige Bilder zu liefern. Nicht umsonst findet sich auf der CD der dezente Hinweis, daß für optimale Performance die gesamte CD auf eine Festplatte kopiert werden sollte.

Fazit

Critical Path ist ein weiterer Schritt in Richtung interaktiver Film. Die Qualität des Programms läßt eigentlich keine Wünsche offen, nur wird leider das Abweichen vom Drehbuch stets mit dem Tod bestraft - ein Indiz dafür, daß die Speicherkapazität einer CD längst nicht für ein privates Hollywood ausreicht. Die Einflußmöglichkeit des Spielers hat im Vergleich zu seinen Vorgängern im Bereich interaktiver Film enorm zugenommen und hat mit Spielen wie Dragons Lair nichts mehr zu tun - auf der Innovationskala erhielt Critical Path volle Punktzahl. Wegen der gewaltvollen Handlung gehört das Spiel aber eher in ältere Hände, vor allem die Abschlussszene, in der der Bösewicht mittels einer Rakete das Zeitliche segnet, ist mehr als fragwürdig.

Harald Wagner ■

SPECS & TECHS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 10 MB	Roland
CD 50 MB	General Midi
MEM 512 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN

- benötigt Windows
- benötigt 4 MB RAM

CD-ADVANTAGE

sehr gut

RANKING

Arcade-Adventure



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 170,-

HERSTELLER
Media Vision

Tornado

Wirbelwind

Ganz ohne spielerische Erweiterungen geht die CD-ROM-Version von Digital Integrations Tornado ins Rennen. Genau wie das gleichnamige Flugzeug, ist auch die Flugsimulation eine rein europäische Entwicklung.

In Zusammenarbeit mit der British Aerospace und der Royal Air Force wurde diese Simulation entwickelt, die in Szenen-Kreisen als die bisher realistischste gehandelt wird. Im Gegensatz zu den meisten anderen Simulationen wurde bei Tornado auf einen durchgehenden Handlungsfaden verzichtet. Im Mittelpunkt des Spiels steht ein Mission-Editor, mit dem der Spieler sich seine eigenen Einsätze konstruieren kann. In der Luft bekommt man die Realitätsnähe erschreckend genau zu spüren: Ohne einge-

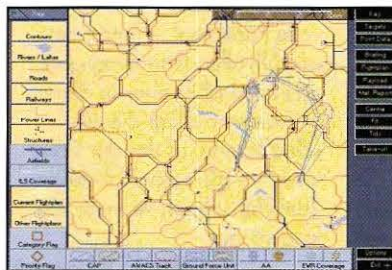


Bei der CD-ROM-Version von Tornado hat sich wenig geändert.

hende Beschäftigung mit dem Handbuch und den Trainingsmissionen ist selbst im "Easy"-Modus nicht viel zu machen. Sehr interessant ist die Möglichkeit, Tornado über Modem oder Nullmodem mit einem Freund zu spielen. Wie bereits erwähnt, hat sich an der CD-Version von Tornado nicht allzu viel geändert. Einige Bugs wurden entfernt, ansonsten blieb alles beim alten. Um den Platz auf der CD richtig auszunutzen, wurden immerhin noch zehn Lieder des bisher separat erhältlichen Tornado-Sound-

tracks mit auf die Scheibe gepackt. Ein weiterer Vorteil gegenüber der Disketten-Version ist, daß die CD-ROM direkt gespielt werden kann und kein Platz auf der Festplatte verbraucht wird.

Thomas Borovskis ■



Return to Zork

MPC-Rückkehr

Halbe Sachen haben die Spezialisten der Infocom Adventure-Schmiede schon immer verschmäht. Deshalb wurde nach der Disketten-Version von Return to Zork auch keine kreative Pause eingelegt, sondern munter an der CD-ROM-Fassung des Multimedia-Ereignisses gebastelt. Hauptverbesserung sind die 25 Audio-Tracks, die während des Abenteuers ertönen. Da die Disketten-Version die Ohren nicht so recht überzeugen konnte, wird erst durch den CD-Einsatz erkennbar, daß hier namhafte Profis am

Soundtrack beteiligt waren. In dessen wurden die Mängel der MIDI- und Effektabteilung leider nicht behoben. So klingen die zahlreichen digitalisierten Sounds immer noch sehr primitiv.

Bei der Grafik verhält es sich ähnlich. Neben einem tollen Intro hält Return to Zork nun auch 3D-Animationen für Sie bereit. Wie schon bei der Giga-Rätselkiste, The 7th Guest, kann man sich nur auf fest vorgeschriebenen Pfaden bewegen, da die Sequenzen vorberechnet auf der CD gespeichert sind und nur noch abgespielt

werden. Leider wurde auf einen SVGA-Modus verzichtet, der die Schauspieler und Videoeinspielungen sicherlich in ein besseres Licht gerückt hätte.

Trotz der genannten Mängel ist Return to

Zork ein gebührender MPC-Auftakt für die ehemaligen Text-Akrobaten. Es bleibt abzuwarten, ob man bei den Nachfolgern aus den gemachten Fehlern lernt.

Thomas Brenner ■



Tolle Grafiken hat auch die Diskettenversion zu bieten.

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 0 MB	Roland
CD 8 MB	General Midi
MEM 585 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- Zehn Songs vom Soundtrack enthalten

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING**SPECS & TECS**

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 2 MB	Roland
CD 143 MB	General Midi
MEM 600 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- 25 Audio-Tracks

CD-ADVANTAGE
gut

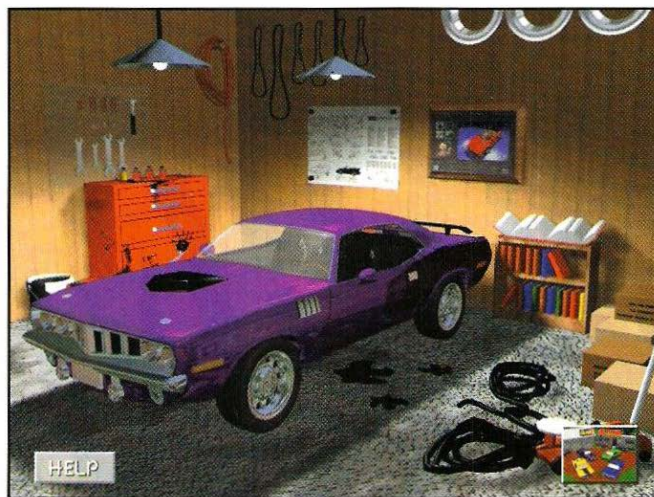
RANKING

Revell Backroad Racers

Digital Tuning

Nach dem beeindruckenden Auftakt der Motor Stars von Revell bringen die Modellbauprofis schon nach zwei Monaten eine Nachfolger-CD auf den Markt. Doch leider konnten nicht alle Schwachpunkte des Vorgängers behoben werden.

Modellbauanleitungen im CD-ROM-Stil - nach ungläubigem Lächeln mußten auch Spötter beim Betrachten der Motor Stars eingestehen, daß dies der richtige Schritt zu einer neuen, zukunftsweisenden Technik ist. Wie es sich für ein Debüt gehört, hatte das Premierewerk des Modellbauers Revell dennoch mehrere Schwachpunkte. Diese waren



Augenfreuden! Animationen, wie sie nur von der CD-ROM kommen können.

zwar weniger im Bereich der Modellanleitung, dafür aber umso markanter in der "sensationellen" Fahrsimulation zu finden. Langweilige Streckenführung



und "Zuckeldorstellung" führte dazu, daß eingeschworene Modellbauer nur selten zu einem Ausflug auf die digitale Rennstrecke überredet werden konnten.

Von Turboladern und Spoilern

Bei der neuesten Veröffentlichung der Build & Race-Serie wurde fleißig an den genannten Schwächen gearbeitet. Zumindest was Grafik und Streckenführung anbelangt, haben sich die Programmierer schon etwas mehr Mühe ge-

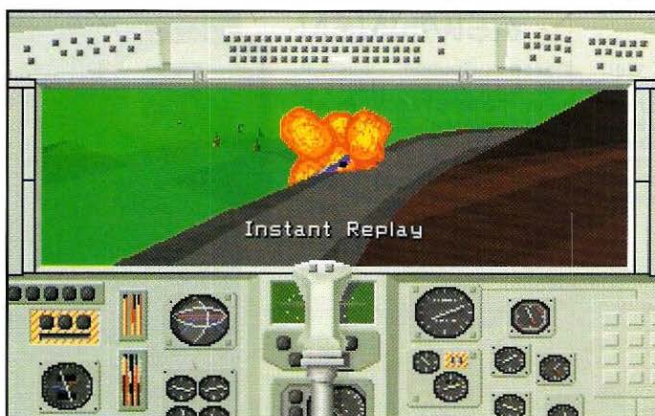
ben. Ausfahrten durch herrliche Wälder, über gefährliche Bergpässe und neben gepflegten Badestränden stehen diesmal auf dem Fahrplan zur Rennstrecke. Alles schön und gut. Doch in Sachen Handling und Zuckeln haben sich leider keine Innovationen breitgemacht. So kann man das 3D-Racing wieder nur als netten Versuch, aber keineswegs als vollwertige Fahrsimulation bezeichnen.

Besser sieht es da schon in der Modellbau-Abteilung aus. Nach bewährtem Konzept stehen Explosionszeichnung, Step by Step-Anleitung und viele Tips zum Finishing für den Hobby-Bastler zur Verfügung. Mit von der Partie sind diesmal die amerikanischen Klassiker: Malibu SS PRO, Hemi Cuda, Boss 302 Mustang und eine 67er Chevelle. Beim Anblick der getunten Schlitten wird es wohl jedem Manta-Monni die Tränen in die Augen treiben. Für absolute Fanatiker bietet sich sogar noch die Möglichkeit, das ein oder andere Power-Utensil in die Boliden einbauen zu lassen. Spoiler, Turbo-Charger und Nitro-Einspritzung: Macho-Herz, was willst Du mehr?

Thomas Brenner ■



Im Tuning Shop bekommen Sie die Teile für den obligatorischen Burn Out!



Diesmal bietet Revell unterschiedlichste Fahrstrecken an.

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 8 MB	Roland
CD140 MB	General Midi
MEM580 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- Modellbausatz in der Packung

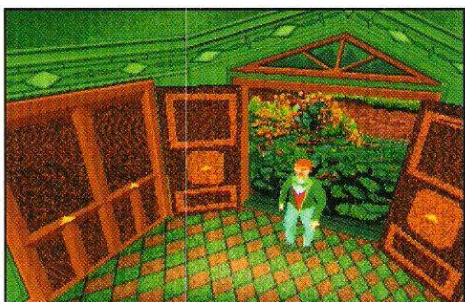
CD-ADVANTAGE
Gut

Alone in the Dark

Düster

Kein Adventure hielt uns in der Vorweihnachtszeit des letzten Jahres so in seinem Bann wie Alone in the Dark. Kurz vor dem Erscheinen des zweiten Teils gibt es jetzt die CD-Version.

Die ersten Previews für Alone in the Dark 2 sind schon geschrieben, aber erst jetzt konnte man sich bei Infogrames dazu entschließen, den ersten Teil auf CD-ROM zu bringen. Zumindest äußerlich mutet das Spiel als stark verändert an. Die Packung wurde neu gestaltet und erinnert nur durch den Titel an die über ein Jahr alte Diskettenversion. Die CD enthält aber ohne jegliche Veränderung die bekannte Grusel-story: Der Maler Jeremy Hartwood ist vor einigen Tagen gestorben und Sie als Detektiv (oder wahlweise Detektivin) müssen sein mysteriöses Ableben näher untersuchen. Schauplatz des ungewöhnlichen 3D-Adventures ist die Villa Derecto, in deren Räume sich Fallen, Monster und Gespenster nur so häufen. Spielerisch und grafisch hat sich wie erwähnt nichts in der CD-Version verändert.



Für CD-ROM-Laufwerke mit Audio-Ausgang wird allerdings Sound direkt von der CD geboten. Ein weiterer Vorteil zur Diskettenversion ist die beidseitige Kopierschutzabfrage - man kann also nach dem Einlegen gleich loslegen. Als zusätzlicher Bonus für die Käufer der CD befindet sich noch ein kleines Spiel, Jack in the Dark, auf der Silberscheibe, das bereits auf verschiedenen Messen zu sehen war. Bei Jack in the Dark helfen Sie einem kleinen Mädchen am Halloween-Abend aus einem verhexten Spielwarengeschäft zu entkommen. Eine nette Gruselgeschichte, die Ihnen hilft, die Zeit bis Alone in the Dark 2 zu überbrücken.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 8 MB	Roland
CD 12 MB	General Midi
MEM 580 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN

- Zusatzspiel:
Jack in the Dark

CD-ADVANTAGE

befriedigend

RANKING

Adventure

90% 90% 77% 90%



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Infogrames

Damit bist Du unschlagbar!

Das Computer- und Videospiel-Magazin
PLAY TIME
DM 5,90

Der Nachfolger
Elite II
SEGA Total
Sonic Spinball & Sonic CD
Konsole der Zukunft
Der Jaguar von Atari
Star Wars auf CD-ROM

Ob Du einen Amiga, PC oder eine Konsole besitzt, ist völlig einerlei. **PLAY TIME** - das Computer- und Videospiel-Magazin - bringt Dir jeden Monat die interessantesten Neuigkeiten aus der Welt der Computer- und Videospiele. In **PLAY TIME** erfährst Du aber nicht nur das **Neueste über aktuelle Games**: der riesige und der Hot-Teil, die **Workshops** und der **Line-Service** helfen Dir bei kniffligen Spielen weiter. Nicht zu vergessen das Riesposter jeden Monat, und, und, und... für **konkurrenzlos**

DM 5,90

PLAY TIME TESTEN!
Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

Ja, ich will PLAY TIME testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich **PLAY TIME** im Abonnement für nur DM 69,-/Jahr!

WIDERRUFSBEFREIUNG: Diese Vereinbarung wird nur wirksam, wenn Sie die mit dieser Bestellung anfallende Gebühr von DM 1,00 in Höhe der ersten Ausgabe vorab begleichen. Bei Nichtzahlung der Gebühr wird die Bestellung als nicht angenommen angesehen. COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg

PLAY TIME

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Ort

Teil-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Datum

1. Unterschrift (ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

Datum 2. Unterschrift (ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Deutsche Hersteller auf d

Für drei Tage stand das Kölner Messegelände ganz im Zeichen der Computerunterhaltung: Unter dem Dach der Computer '93 waren vom 5. bis einschließlich 7. November gleich drei Computermessen vereint. Die Zusammenlegung der "World of Games", "World of Commodore" und "Amiga '93" erwies sich als Publikumsmagnet.

■ von Thomas Borovskis

Dem Ruf, eine überaus "Amiga"-lastige Ausstellung zu sein - was unter PC-Benutzern ja einen durchaus negativen Beigeschmack haben kann -, wurde die Computer '93 Golt sei Dank nicht gerecht. Auf nahezu 200 Ständen zeigten die Aussteller etwas für jede Geschmacksrichtung. Von Segas Konsolenspielen über Soft- und Hardware für die diversen

Amiga-Boutypen bis hin zum PC wurde ein repräsentativer Querschnitt der aktuellen Markttrends gezeigt. Als durchaus richtungsweisend für die Unterhaltungsbranche kann die Standverteilung angesehen werden: Auf über der Hälfte der gesamten Ausstellungsfläche wurden neueste Produkte für IBM PCs und Kompatible vorgestellt.

Tee und heiße Suppe

Während am Freitag in erster Linie das Fachpublikum vertreten war, stand der Messehalle am Samstag und Sonntag ein wahrer Besucheransturm ins Haus. Schon früh am Morgen bildeten sich lange Schlangen vor den Eingangstoren, die im Verlauf des Vormittags nicht et-

wo kürzer, sondern immer länger wurden. Der Veranstalter wußte sich um die Mittagszeit nur noch mit einem zu behelfen: An die Wartenden wurde Tee und heiße Suppe verteilt. Wer es dann doch noch in die Messehalle schaffte, wurde für die Wartezeit aber entschädigt. Am Stand von Softgold stellte Lucas-Arts sein neuestes CD-ROM-Spiel Rebel Assault vor. Rasante Flüge durch zerklüftete Schluchten und Actionsequenzen in Automatenqualität mochten Rebel Assault zu einem der Messehöhepunkte. Electronic Arts zeigte mit FIFA-Soccer ein beeindruckendes neues Fußballspiel. Das Spiel des Monats dieser PC Games-Ausgabe konnte bei Softgold bestaunt werden. Vor allem die deutschen Herstel-

Der Computec-Verlag



Großen Andrang gab es nicht nur an den Eingangstoren der Messehalle, sondern auch an den Toren des Computec-Standes. Während andere Zeitschriftenverlage nur sporadisch vertreten waren, präsentierte der Computec-Verlag stündlich in live-moderierten Shows einen Querschnitt seiner Computertitel. PC Games-Leser konnten sich die neuesten Vorabversionen von Spielen vorführen lassen oder mit den Redakteuren persönlich ins Gespräch kommen.

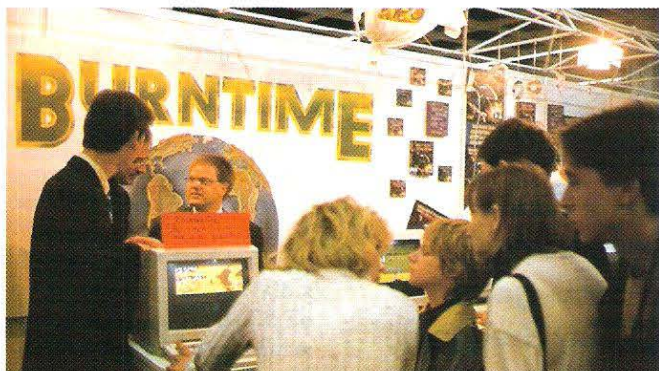


Bei Softgold/Rushware war die Hölle los. Rushware! Rushware! schallte es durch die Halle.



FIFA International Soccer war eine Attraktion in Köln. Leider nur auf dem Mega Drive.

em Vormarsch



Max Design hatte zusammen mit NEO Software einen Stand auf der Kölner Messe.

ler und Hersteller aus dem deutschsprachigen Raum zeigten Marktpräsenz: Bei NEO Software aus Österreich zogen das Ganovenspiel Der Clou und die CD-ROM-Version von Whale's Voyage neugierige Blicke auf sich. Starbyte präsentierte Bazooka Sue und eine aufpolierte Version von Rings of Medusa, während Blue Byte mit Battle Isle 2 und Die Siedler zwei absolute Strategie-Knüller

vorstellte. Weitere interessante Titel waren Ikarions neue Wirtschaftssimulation Zeppelin und der langerwartete Mad TV-Nachfolger Mad News, das diesmal nicht die Fernseh- sondern die Zeitschriftenbranche gehörig auf die Schippe nimmt. Software 2000 zeigte mit "Winnetou"-Musikunterhaltung das Karl May-Adventure Schatz im Silbersee.

Der Riese schwenkt ein



Eine besondere Überraschung war die unübersehbare Präsenz des Computerriesen IBM. Zusammen mit dem Spielehersteller MicroProse zeigte der Erfinder des PC ein völlig neues Ge-

sicht: Der immer mehr an Bedeutung zulegende Computertertainment-Markt wurde von IBM endlich als zukunftsfruchtig erkannt. Neben dem Vorstellen des neuen 32 Bit-Betriebssystem OS/2 2.1 als universelle Multitasking-Plattform für businessorientierte Anwendungsprogramme sollte auch das Vorurteil beseitigt werden, OS/2 wäre als Plattform für Spiele ungeeignet. IBM bewies in verschiedenen Präsentationen tatsächlich das Gegenteil: Sogar sehr hardwarenah programmierte MicroProse-Spiele wie F-15 Strike Eagle III liefen offensichtlich einwandfrei auf der Präsentationsleinwand. Außerdem, so kündigten IBM und MicroProse an, sei die Entwicklung von "echten" OS/2-Spielen schon so weit fortgeschritten, daß die Benutzer bald mit dem Erscheinen der ersten Produkte rechnen könnten. Als Paradebeispiel kündigte Uwe Fürstenberg, der deutsche Produkt-Manager von MicroProse, eine OS/2-Umsetzung der Rennsimulation MicroProse Formula 1 Grand Prix an.

A320 Airbus

A320 Edition Europa PC 3,5"

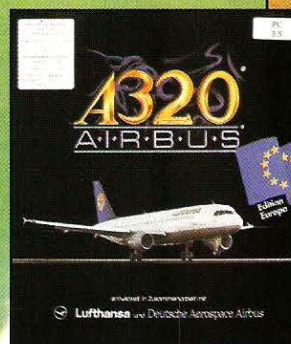
Der A320 Flugsimulator wurde von Rainer Bopf, einem aktiven Piloten und ranghohen Offizier der Deutschen Luftwaffe, in einer Gesamtentwicklungszeit von drei Jahren programmiert. Die Simulation A320, die in Zusammenarbeit mit den Firmen Deutsche Lufthansa, Deutsche Airbus und Jeppesen entwickelt wurde, legt den Schwerpunkt auf Flugphysik, navigatorisches und fliegerisches Können. Parallel hierzu gestattet der A320 Flugsimulator dem Anwender das Erlernen der Fähigkeiten mittels eines Trainings-Moduls, um später dem versierten Piloten die Möglichkeit zu geben, seinen Aufstieg in der Piloten-Hierarchie der Lufthansa A320-Flotte zu simulieren.

Preis A320 Airbus Edition Europa: DM 69,-

A320 Airbus USA Edition PC 3,5"

Die USA Edition ist ein eigenständiges Programm und setzt nicht die Europa Edition voraus. Mit über 240 neuen Flughäfen und 700 Navigationshilfen innerhalb des Gebietes der West- und Nordostküste der USA stellt der Umgang mit dem A320 Simulator neue Herausforderungen. Hierbei sind erstmalig auch Flughäfen enthalten, die nur unter Sichtflugbedingungen angeflogen werden können.

Preis A320 Airbus Edition USA: DM 69,-



Für nur je
DM **69,-**

Die Programme beinhalten:

- 1 umfangreiches Handbuch mit Einführung in Navigation, Bedienung des A320-Simulators sowie Wissenswertem über die Ausbildung zum Piloten
- 2 (Edition USA), bzw. 4 (Edition Europa) High-Altitude Enroute Charts des Einsatzgebietes des A320 Flugsimulators
- über 80 Flughafen-Charts sowie 120 ILS-Approach Charts
- 1 A320 Cockpit-Poster

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Hiermit möchte ich folgende Flugsimulation(en) bestellen:

NGS PCG

- ☐ A320 Airbus - Edition USA DM 69,- ; für PC 3,5"
- ☐ A320 Airbus - Edition Europa DM 69,-; für PC 3,5"

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Tel.-Nr.: (für evtl. Rückfragen)

Unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestellt werden kann per Vorkasse (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50) über: Computec Verlag, Leserservice, Postfach, 90 327 Nürnberg. Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch telefonisch unter 0911 - 45 74 00 oder per Fax unter 0911 - 64 26 33 bestellt werden.

Marktübersicht Grafikkarten

Ich will Spaß,

Spätestens seit Spielen wie The 7th Guest oder Syndicate sollte jedem klar sein, daß eine leistungsfähige Grafikkarte bei SVGA-Auflösungen so wichtig ist wie eine scharfe Nockenwelle bei einem Rennwagen: Die meisten Anwender vergessen beim Kauf eines neuen PCs, daß nicht nur die CPU, sondern gerade die Grafikkarte über die Performance entscheidet.

Eigentlich haben Grafikkarten vieles mit Autos gemeinsam: Es gibt eine riesige Auswahl verschiedener Modelle, die prinzipiell alle das gleiche tun, sich aber in wichtigen Aspekten unterscheiden. In der folgenden Marktübersicht geben wir einen Überblick über die wichtigsten Modelle im Bereich von 200 bis 1000 Mark. Und was besonders wichtig ist: Welche Karte bietet die meiste Power für Spiele wie Privateer oder Strike Commander?

Diesel oder Benziner?

Ganz entscheidend für die Geschwindigkeit einer Grafikkarte ist das Bussystem, über das die CPU mit der Grafikkarte kommuniziert. In den älteren Rechnern ist überwiegend ein ISA-Bus vorhanden, der Daten nur mit 8 MHz und 16 Bit verarbeitet - eine moderner 486er-Prozessor wird hierdurch gnadenlos ausgebremst. Immer mehr Rechner kommen

daher mit einem Local-Bus nach VESA-Standard (VLB) auf den Markt, der mit mindestens 33 MHz und 32 Bit arbeitet und dadurch wesentlich höhere Leistungen ermöglicht.

Wenn Ihr Rechner also über ein Local-Bus-Motherboard verfügt, sollten Sie einem der vorhandenen VLB-Steckplätze eine entsprechende Grafikkarte spendieren. Um bei unserem automobilen Vergleich zu bleiben: Der (VLB-)Benziner geht unabhängig von Hersteller und Modell - immer besser ab als die entsprechende (ISA-)Diesel-Variante. Und während Diesel immerhin billiger als Benzin ist, gibt es kaum ein Argument für den ISA-Bus. Beim Local-Bus müssen Sie lediglich aufpassen, die richtige Benzinsorte zu erwischen: Offiziell sind nur Normalbenzin (33 MHz Bustakt) und Super (40 MHz) vorgesehen, denn nicht jede Grafikkarte verträgt das von schnellen Systemen angebotene Super Plus (50 MHz). Im Zweifelsfall sollten

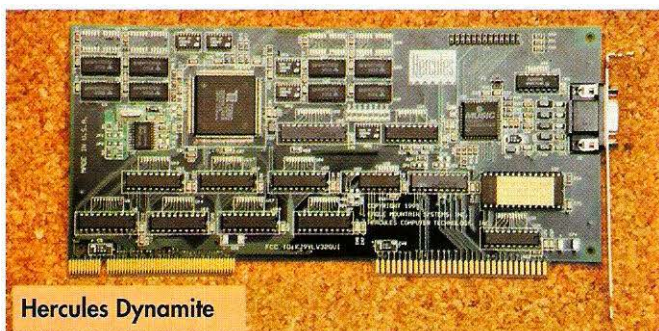
Sie sich vor (!) dem Kauf zusichern lassen, daß die gewünschte Grafikkarte mit Ihrem 50 MHz-Motherboard funktioniert.

Auflösungen

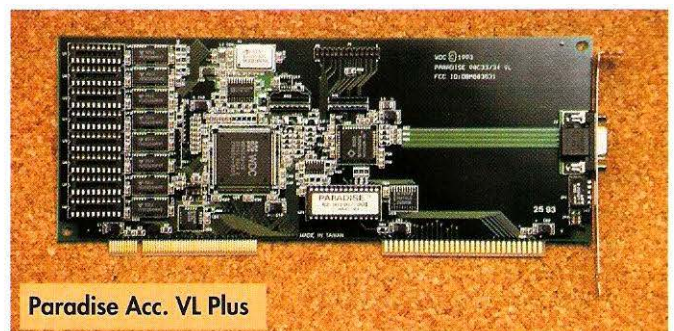
Die Unterschiede zwischen den einzelnen Grafikkarten in puncto Auflösung und Farbtiefe zeigen sich nur unter Windows - unter DOS sind zumindest in diesem Punkt alle Karten gleich. Die Auflösung gibt dabei die Anzahl der Pixel an, die die Karte in horizontaler bzw. vertikaler Richtung anzeigen kann, die Farbtiefe entscheidet über die Anzahl der gleichzeitig darstellbaren Farben: Bei 8 Bit Farbtiefe sind das 256 Farben, bei 16 Bit (= HiColor) 65.536 Farben und bei 24 Bit (= TrueColor) satte 16,7 Millionen Farben. Während für viele Standardanwendungen wie Textverarbeitung 8 Bit mehr als ausreichen, dürfen es für Multimedia oder Bildverarbeitung schon 16 oder 24 Bit Farbtiefe sein.

Die für Spiele unter DOS wichtigen Modi von 320 x 200 und 640 x 480 Punkten mit 256 Farben beherrschen ohnehin alle modernen Grafikkarten. Unter Windows sind es in der Regel 640 x 480 Punkte mit maximal 16,7 Millionen, 800 x 600 Punkte mit bis zu 65.536 und 1024 x 768 Punkte mit bis zu 256 Farben, die fast alle erhältlichen Karten bieten. Etwas düster sieht es hier lediglich bei einer Karte aus: Als einziges Produkt im Test unterstützt die ELSA Winner 1000 mit 1 MByte Video-RAM die Auflösung von 800 x 600 bei 65.536 Farben gar nicht und 16,7 Millionen Farben nur bei 640 x 400 statt 640 x 480 - schade, handelt es sich hier doch um ein ansonsten interessantes Board.

Alles, was über die oben genannten Auflösungen hinausgeht, braucht mehr als eine Megabyte Videospeicher, das man heute auf den preiswerteren Karten findet. Standardmäßig bieten die ATI Graphics Ultra Pro, die Number 9 Level 12 sowie die beiden P9000-Karten zwei Megabyte, so daß auch 800 x 600 in TrueColor und 1024 x 768 in HiColor möglich sind. Empfehlenswert sind zwei Megabyte Video-RAM auch bei der Celsius sowie der Graphite. Auf 2 MByte aufrüsten lassen sich zwar auch die Mirage, die Winner 1000 und die miro



Hercules Dynamite



Paradise Acc. VL Plus

ich geb Gas ...

Crystal, aber hier gewinnt man keine sinnvollen Modi hinzu, die diese Investition rechtfertigen würden.

Große Unterschiede gibt es in der Geschwindigkeit, mit der die verschiedenen Auflösungen bewältigt werden: Dies hängt nicht nur vom verwendeten Grafikkchip (dazu gleich mehr) ab, sondern auch vom RAM, das der Hersteller der Grafikkarte verwendet hat: Preiswertes DRAM ist zwar bei niedrigen Auflösungen und Farbtiefen noch ausreichend, unter "Vollast" jedoch kann nur schnelles VRAM mithalten. Technischer Hintergrund: In VRAM kann die CPU gleichzeitig Daten schreiben, während die Grafikkarte auf der anderen Seite die Daten ausliest und an den Monitor schickt. Bei DRAM müssen sich CPU und Grafikkarte abwechseln - und das kostet Zeit.

Turbo-Lader

Nachdem die PC-Welt lange Jahre mit VGA-Karten auf Basis des ET3000 und ET4000 von Tseng glücklich war, änderte sich dieser Zustand schlagartig mit dem Erscheinen von Windows: Plötzlich sollten hohe Auflösungen mit vielen Farben dargestellt werden, und das bitte ohne spürbare Verzögerungen. Um diesen Anforderungen gerecht zu werden, entwickelten findige

Köpfe die ersten Grafikbeschleuniger - den Turbo-Lader für die Grafikkarte. Diese Chips, es handelt sich hier um spezialisierte Prozessoren, sitzen auf der Grafikkarte und übernehmen bestimmte Aufgaben wie das Zeichnen von Linien oder das Verschieben von Blöcken. Für die CPU bedeutet das: Statt jeden einzelnen Punkt einer Linie "zu Fuß" zu zeichnen, wird diese Aufgabe an den Grafikkchip delegiert, der das ruck-zuck erledigt. Für Spiele-Freaks ganz wichtig: Damit der Turbo anspringt, braucht es einen speziellen Treiber, der nur für Windows verfügbar ist. Zu gut deutsch: Beim Spielen bringen die Wunderchips rein gar nichts.

Auf den heute gängigen Grafikkarten kommt nur eine handvoll verschiedener Grafikchips zum Einsatz, die sich in ihrer Leistung und ihrem Preis erheblich unterscheiden: Im Preisbereich um 300 Mark findet man meist Karten mit dem GD5426 von Cirrus Logic, dem Vorgängermodell 5422 oder dem Nachfolger 5428. Bei bis zu 256 Farben bringen diese preiswerten Karten auch durchaus gute Geschwindigkeiten, bei 16 oder gar 24 Bit sackt die Performance jedoch schlagartig ab. Leistungsmäßig auf ähnlichem Niveau liegen Grafikkarten mit dem 90C31/90C33 von Western Digital, wobei bei vielen Far-

ben der 90C33 auf der Paradise Accelerator VL Plus noch leichte Vorteile gegenüber den 5426-Karten verbuchen kann, während der ältere 90C31 in TrueColor in puncto Geschwindigkeit kaum mehr bietet als ein Fahrrad mit Hilfsmotor ...

Untere Mittelklasse

Die untere Mittelklasse markieren Karten mit dem 86C801 bzw. 86C805 von S3 und dem vielgelobten ET4000/W32 von Tseng Labs. Unter Windows überbieten die ET4000/W32-Karten das Leistungsniveau der 5426-Karten nur knapp, während die 80x-Produkte doch schon ein gutes Stück schneller sind, was bei 256 Farben auch ohne Benchmark-Programm auffällt. Nach unseren Erfahrungen hat in dieser Klasse dabei die Mirage von Spea gegenüber der miro 8S die Nase meist etwas vorn.

Wer bereit ist, 600 Mark und mehr anzulegen, kann zwischen verschiedenen High-End-Karten wählen, bei denen weniger der Chip, als die RAM-Ausstattung und das übrige Drumherum über den Preis entscheidet: Während die bisher erwähnten Karten mit 1 MByte Video-RAM bestückt sind, kommen viele der teureren Produkte gleich mit 2 MByte, was höhere Auflösungen und Farbtiefen ermöglicht.

In puncto Geschwindigkeit bringen diese Karten vor allem bei 16 und 24 Bit enorme Vorteile: Schon die noch relativ preiswerte Winner 1000 von Elsa ist im True-Color-Modus beinahe doppelt so schnell wie typische 805-Karten. Mit dem gleichen Chip bestückt, wegen der besseren Ausstattung aber auch ein gutes Stück teurer ist die Number 9 Level 12. Auch die ATI Graphics Ultra Pro ist in diesem Preissegment eine interessante Alternative, wobei rein leistungsmäßig die mit IITs AGX-015-Chip bestückten Karten Orchid Celsius und Hercules Graphite noch mehr Power für's Geld bringen - wohlbermerkt: unter Windows.

Mit Preisen um 1000 Mark liegen die P9000-Karten, im Test durch die Orchid P9000 und die Viper von Diamond vertreten, am oberen Ende der Skala. Dafür wird auch bei 24 Bit unter Windows eine Leistung geboten, die von anderen Produkten nur im Einzelfall erreicht wird. Positiv aufgefallen ist hier die Viper, die dank laufend aktualisierter Treiber nicht nur deutlich schneller, sondern auch zuverlässiger arbeitet als die meisten anderen P9000-Karten.

Ohne Turbo-Boost

Unter DOS - und das zählt beim Spielen - sieht die Situati-



on jedoch ganz anders aus. Wenn Sie einen Blick auf die DOS-Benchmarks werfen, so werden Sie feststellen, daß hier vor allem die Art des Systembus ausschlaggebend ist: Local-Bus-Karten sind im Durchschnitt rund doppelt so schnell wie ihre Verwandten im ISA-Format. Da hier der Turbo-Lader nicht zum Einsatz kommt, ist die DOS-Performance vom verwendeten Grafikchip beinahe unabhängig.

Etwas schwach unter DOS sind ironischerweise gerade die Karten, die unter Windows zur Spitzengruppe zählen: Die Celsius sowie die Graphite liegen unter DOS gerade noch im erträglichen Rahmen, die Karten mit P9000-Chip sind jedoch durch die Bank gravierend langsamer als alle anderen VLB-Karten. Überdurchschnittlich schnell sind unter DOS die Graphics Ultra Pro von ATI, die Genoa 8500VL, die Paradise Accelerator VL Plus sowie erwartungsgemäß die beiden ET4000/W32-Karten. Im Bereich der ISA-Karten sind die Unterschiede minimal; erwähnenswert scheinen uns nur die teilweise kräftigen Bildstörungen beim Scrollen unter Syndicate in der SVGA-Auflösung: Während VLB-Karten hier überwiegend ein butterweiches Scrolling bieten, stottern die ISA-Karten wie ein Motor mit falsch eingestellter Zündung.

On the road again

Zwar gibt es für Grafikkarten kein Tempolimit - freie Fahrt für freie User -, doch auch hier ist die reine Endgeschwindigkeit nicht das entscheidende Kaufargument: Der Komfort

spielt ebenfalls eine Rolle und sollte auf jeden Fall in Ihre Kaufentscheidung einfließen! Was für Autos Federung und Innenausstattung sind, sind bei Grafikkarten Bildwiederholfrequenzen und Bedienungskomfort. Besonders die Ergonomie, die sich im wesentlichen in hohen Bildwiederholfrequenzen niederschlägt, sollte man nicht vernachlässigen: Die Bildwiederholfrequenz gibt an, wie oft in der Sekunde das Bild aufgebaut wird. 60 Hz und weniger werden dabei als stark flimmernd wahrgenommen, was - fast wie eine harte Federung - auf Dauer in Kopfschmerzen endet und - im Gegensatz zu der harten Federung - rein gar nichts mit Sportlichkeit zu tun hat. 70 oder 72 Hz sind als unteres Limit anzusehen, mehr kann auch nicht schaden, sofern Ihr Monitor mitspielt. Im Zweifelsfalle sollte das Monitor-Handbuch oder der Händler um Rat gefragt werden.

Gemeinerweise sinkt nun die Bildwiederholfrequenz bei den meisten Karten mit zunehmender Auflösung und vor allem bei höherer Farbtiefe, so daß man beim Kauf genau aufpassen muß. Wachsam sollten Sie auch sein, wenn im Zusammenhang mit der Bildwiederholfrequenz ein kleines "i" oder die Bezeichnung "interlaced" auftaucht: Hier handelt es sich um einen technischen Trick, mit dem ein zwar stabiles, aber stark flimmerndes Bild erzeugt wird - für das dauerhafte Arbeiten eignen sich diese Modi unter keinen Umständen.

In der Praxis bieten heute alle Karten bei den wichtigsten Auflösungen 70 Hz oder mehr. Kritisch sind bei Low-Cost-Pro-

dukten die Auflösungen von 640 x 480 bei 16,7 Millionen Farben und 800 x 600 bei 65.536 Farben: Hier wird der Anwender häufig noch mit unerträglichen 60 Hz malträtiert. Gerade bei allen Karten mit 5426 ist dies auch gar nicht anders machbar, da der für die Bildwiederholfrequenz zuständige Baustein direkt auf dem Grafikchip untergebracht wurde - Pech gehabt. Positiv aufgefallen ist uns in diesem Bereich nur die Genoa 8500 VL, die diese prinzipielle Beschränkung zwar auch nicht überwinden kann, in allen anderen Auflösungen aber wenigstens das Optimum aus dem 5426 herausholt.

Im Falle der S3-Karten sind die Unterschiede groß, da verschiedene Anbieter auch verschiedene RAMDACs benutzen, die zu verschiedenen Bildwiederholfrequenzen führen. Positiv fallen in diesem Bereich vor allem die miro Crystal 8S und die Winner 1000 auf - scheinbar legen deutsche Hersteller größeren Wert auf Ergonomie als die US-Konkurrenz. Ein schwaches Bild geben in diesem Punkt die ET4000/W32-Karten ab, die - ganz wie die 5426-Boards - in den beiden kritischen Auflösungen gerade 60 mal in der Sekunde das Bild aufbauen. Durchweg sehr gut ist die Ergonomie im Bereich der teureren Karten, denn hier werden praktisch immer 70 Hz und mehr geboten. Aus dem Rahmen fällt hier lediglich die Orchid Celsius, die in einigen Auflösungen nur 60 Hz erreicht. Der Hersteller hat jedoch schon Einsicht gezeigt: Zur Systems wurde eine neue Celsius vorgestellt, die dem Flackern ein Ende bereitet.

Dafür hat Orchid bereits jetzt bei der P9000-Karte die Nase vorn: Ähnlich wie bei der Hercules Graphite kann man hier in den meisten Modi mit 90 Hz oder mehr rechnen. Fazit: Auch wenn ein höherer Preis nur bei hohen Farbtiefen eine größere Geschwindigkeit bedeutet, so doch in jedem Fall eine gravierend bessere Ergonomie. Und daran sollten Sie Ihren Augen zuliebe besser nicht sparen.

Zuverlässigkeit

Schon mal bei 200 km/h auf der Autobahn einen Reifen verloren? Gut, die meisten "PC-Unfälle" sind weniger dramatisch, aber eine schnelle Grafikkarte, die ständig abstürzt, macht auch wenig Freude. Die Betriebssicherheit sollte beim Kauf also auch berücksichtigt werden. Grundsätzlich gilt: Je neuer ein Produkt ist, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß der Hersteller noch Fehler übersehen hat, mit denen der Kunde dann erstmal leben muß. Immerhin hat man den Trost, daß in den meisten Fällen ein kostenloses Software-Update angeboten wird - davon können BMW-Motronic-Geschädigte nur träumen.

Insgesamt läßt sich sagen, daß alle Karten im Test relativ problemlos in Betrieb zu nehmen waren. Alle von uns getesteten Spiele taten problemlos ihren Dienst, von Performance-Problemen bei aufwendigem Scrollen in Verbindung mit langsamen ISA-Karten einmal abgesehen. Ernsthafte Probleme gab es in Einzelfällen vor allem mit den Windows-Treibern, die bei einigen Produkten noch fehlerhaft sind: Unan-



Sigma Legend 24 LX



Vobis Acc.

genehm aufgefallen ist hier die Everest mit Tsengs ET4000/W32, wo manche Auflösungen wegen fehlender Treiber gar nicht erst nutzbar waren. Auch die Orchid P9000 litt, wie viele andere P9000-Karten auch, noch unter Kinderkrankheiten. Daß es sich hier um ein reines Software-Problem handelt, das man wohl früher oder später in den Griff bekommen wird, beweisen die Dynamite und die Viper, die jeweils die gleichen Chips wie die genannten "Problemkarten" nutzen und einwandfrei arbeiten.

Die Windows-Software zum Wechseln der Auflösung funktioniert bei allen getesteten Karten wenigstens zufriedenstellend. Allgemein läßt sich sagen, daß in diesem Punkt teurere Karten auch bessere Utilities mit sich bringen, die mehr Komfort bieten. Besonders positiv fielen die ATI Graphics Ultra Pro und die Nummer 9 Level 12 auf, die jeweils eine umfangreiche Ausstattung guter Tools bieten.

Dokumentation

Was manch ein Hersteller seinen Produkten als Dokumentation mit auf den Weg gibt, spottet jeder Beschreibung: Englische Mini-Handbücher mit

mäßiger Druckqualität und fehlenden Informationen sind eher die Regel als die Ausnahme. Besonders unangenehm sind hier die Vobis Accelerator und die Everest aufgefallen, die mit 20-seitigen Pamphleten in englischer Sprache geliefert werden. Auch bei Hercules hat man an der Dokumentation gespart, die damit leider ganz und gar nicht der hohen Qualität der Karten entspricht. Gute und vor allem auch deutschsprachige Handbücher liefern Spea, Miro und ELSA zu ihren Produkten. Ansonsten findet man in der Regel ausreichende bis gute Handbücher, die jedoch in den meisten Fällen nur in Englisch vorliegen.

Fazit

Wer seinen Rechner überwiegend zum Spielen nutzt und nur selten unter Windows arbeitet, kann sich die Investition für eine neue Grafikkarte meist sparen, solange der heimische PC nur einen ISA-Bus besitzt: Die Grafikkarten mit diesem Bus bringen nur unter Windows durch Einsatz des Grafikchips eine Beschleunigung. Wer hingegen ein Local-Bus-System mit einer alten Grafikkarte benutzt, wird mit einer neuen VLB-Grafikkarte wahre Geschwindigkeitswunder erleben.

Unter Windows bei nur 256 Farben und 800 x 600 Punkten bringen alle getesteten Produkte gute bis sehr gute Ergebnisse, so daß man mit rund 300 Mark in den meisten Fällen gut dabei ist. Höhere Auflösungen und Farbtiefen erfordern auch mehr Aufwand, so daß man hierfür 600 Mark und mehr anlegen muß. Wer den PC vor allem zum Spielen einsetzt, sollte in diesem Preissegment vom Kauf einer Karte mit Weitek P9000 oder IIT AGX-015 besser absehen. So schnell diese Karten unter Windows auch sein mögen - unter DOS liegen sie auf dem gleichen Level wie die einfachsten Windows-Beschleuniger für unter 300 Mark.

Einen guten Kompromiß zwischen DOS- und Windows-Performance bieten im unteren Preissegment die Genoa 8500VL oder die (etwas exotische) Paradise Accelerator VL Plus, zwei unspektakuläre, preiswerte und flotte Produkte vom Schlage eines Golf GTI. Auch Karten mit dem ET4000/W32 - hochgezüchteten japanischen 16V-VTEC-

Motoren gleich - sind in diesem Bereich empfehlenswert, sofern die Software, wie in unserem Test nur bei der Dynamite von Hercules, stabil läuft. Für rund 800 Mark erhält man mit der ATI Graphics Ultra Pro den Mercedes unter den Grafikkarten, der sowohl unter DOS wie unter Windows schnell und zuverlässig arbeitet und dabei auch durchweg gute Bildwiederholffrequenzen bietet. Um Mißverständnissen vorzubeugen: Alle anderen Produkte in unserem Test mögen für den reinen Windows-Einsatz gut oder gar sehr gut geeignet sein, bringen für Spiele unter DOS aber keinen Vorteil, der die Ausgabe rechtfertigen würde.

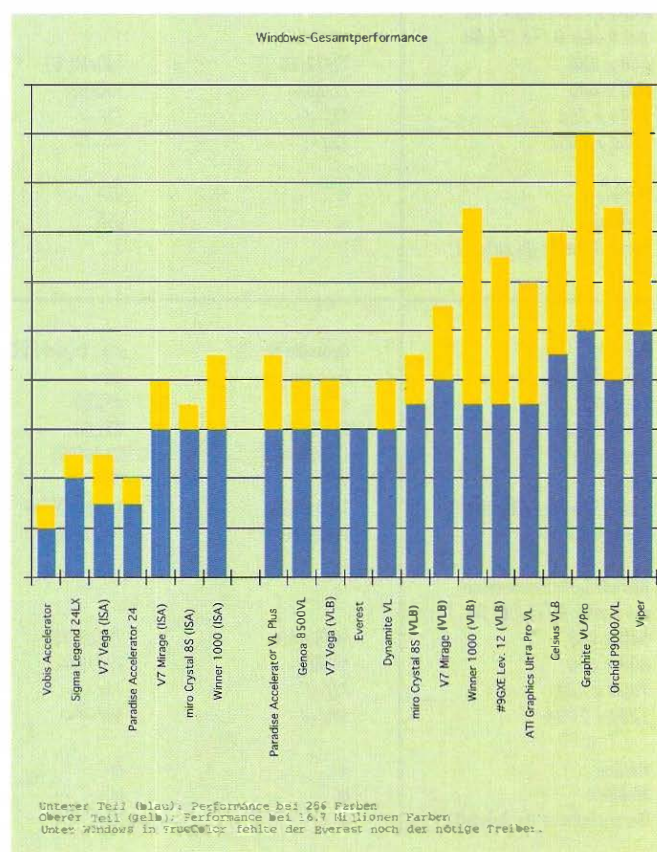
Ein Tip noch zum Abschluß: Wenn Sie nicht gleich noch einen neuen Monitor anschaffen wollen, sollten Sie darauf achten, daß die vorhandene Röhre genug Leistungsreserven bietet, um die Auflösungen und Bildwiederholffrequenzen Ihrer Traum-Grafikkarte darstellen zu können.

Richard Vogler ■

Checkliste

Wenn Sie die Anschaffung einer neuen Grafikkarte planen, sollten Sie folgende Punkte besonders beachten:

- Verfügt die Karte über ein ISA- oder ein Local-Bus-Interface?
- Ist die Karte auch unter DOS beim Spielen schnell genug?
- Welcher Geschwindigkeitsgewinn ergibt sich unter Windows bei 256 bzw. 16,7 Millionen Farben?
- Bringt die Karte in allen benutzten Auflösungen mindestens 70 Hz Bildwiederholffrequenz?
- Sind die mitgelieferten Treiber ausgereift oder gibt es noch häufig Abstürze?
- Bietet der Hersteller in Deutschland ausreichenden Support?
- Kann der vorhandene Monitor auch die hohen Auflösungen der Karte noch darstellen?
- Gibt es die entsprechenden Treiber für andere Betriebssysteme wie OS/2 (sofern Sie nicht nur unter DOS und Windows arbeiten)?



Hinweise zu den Benchmarks

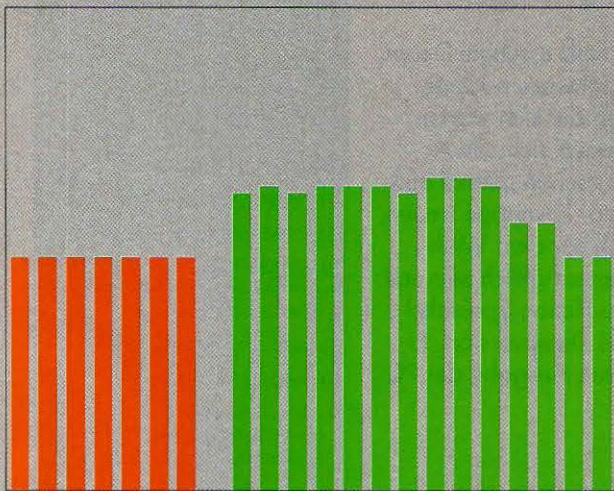
Auch wenn die Geschwindigkeit ein wichtiges Kriterium ist, sollte man die üblicherweise benutzten Benchmarks nicht überbewerten: Typischerweise beschränken sich diese Tests auf die reine Grafikausgabe, die Leistungsfähigkeit des Gesamtsystems wird nicht ausreichend gewürdigt. Wenn also eine Karte laut Benchmark doppelt so schnell wie eine andere ist, kann sich dieser Vorteil in der Praxis auf einen Vorsprung von vielleicht 25% reduzieren.

Unter DOS benutzten wir VGASpeed und 3D-Bench zum Testen. VGASpeed zeigt dabei stärkere Schwankungen in den Ergebnissen, da mit maximaler Geschwindigkeit Grafikdaten ausgegeben werden. 3D-Bench hingegen erzeugt eine Animation, die auch die CPU des Rechners ordentlich fordert, so daß hier die Ergebnisse dichter beieinander liegen. Darüber hinaus spielten wir auf jeder Karte kurz die folgenden Spiele an: Strike Commander, F-15, Syndicate, Betrayal at Krondor, The 7th Guest, Comanche, Tornado, Ultima Underworld II, X-Wing und Prince of Persia.

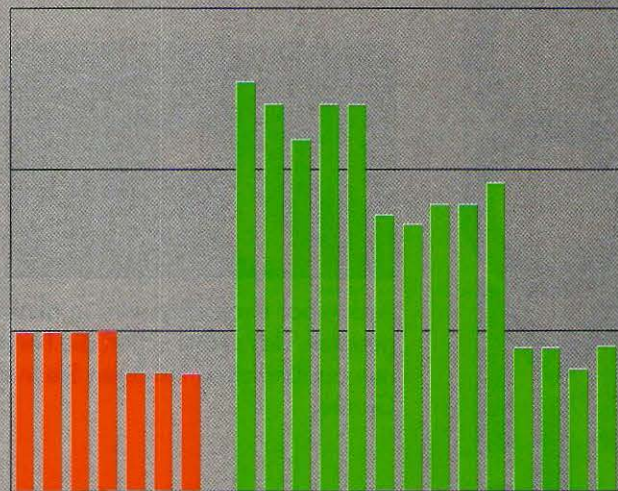
Unter Windows benutzten wir insgesamt drei verschiedene Benchmark-Programme sowie mehrere Applikationen. Da insgesamt kein einzelner dieser Tests ein realistisches Gesamtbild ergibt, haben wir ein gewichtetes Gesamtergebnis (siehe "Gesamt-Performance unter Windows") abgedruckt, das ein recht gutes Bild von der wirklichen Geschwindigkeit der jeweiligen Karte unter Windows liefert. Bedenken Sie jedoch, daß aufgrund von Treiber-Updates gerade bei anderen Systemkonfigurationen die Geschwindigkeit in der Praxis erheblich schwanken kann.

Produkt Hersteller/Muster von JPN	Vobis Accelerator Vobis	Sigma Legend 24LX Sigma	V7 Vega (ISA) SPEA	Paradise Accelerator 24 Western Digital	V7 Mirage (ISA) SPEA
empf. VK	199,00	249,00	325,00	249,00	494,00
Straßenpreis	199,00	227,00	230,00	239,00	305,00
Grafikchip	GD 5422	GD 5426	GD 5426	WD 90C31A	S3 86C801
Bus	ISA	ISA	ISA	ISA	ISA
RAM (Standard/Maximal)	1 MB DRAM	1 MB DRAM	1 MB DRAM	1 MB DRAM	1/2 MB DRAM
Feature-Connector	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste
Bildwiederholffrequenzen bei 4 oder 8/16/24 Bit					
640 x 480	72/72/60	120/60/60	72/60/60	72/60/60	85/85/60
800 x 600	72/60/-	100/60/-	72/60/-	72/56/-	90/60/-
1024 x 768	72/-/-	72/-/-	72/-/-	72/-/-	75/-/-
1280 x 1024	43i/-/-	-/-/-	43i/-/-	43i/-/-	60/-/-
Hotline	ja	USA	ja	nein	ja
Mailbox	-	USA	ja	ja	ja
Garantiedauer (in Jahren)	1	5	3	3	3
Produkt Hersteller/Muster von	Dynamite VL Hercules	miro Crystal 85 (VLB) miro	V7 Mirage (VLB) SPEA	Winner 1000 (VLB) ELSA	#9GXE Lev. 12 (VLB) Number Nine
empf. VK	410,00	495,00	529,00	917,00 (1 MB)	1.189,00
Straßenpreis	299,00	369,00	327,00	660,00 (1 MB) / 850,00 (2 MB)	890,00
Grafikchip	ET4000/W32	S3 86C805	S3 86C805	S3 86C928	S3 86C928
Bus	VLB	VLB	VLB	VLB	VLB
RAM (Standard/Maximal)	1 MB DRAM	1/2 MB DRAM	1/2 MB DRAM	1/2 MB VRAM	1 MB DRAM & 2 MB VRAM
Feature-Connector	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste	-
Bildwiederholffrequenzen bei 4 oder 8/16/24 Bit					
640 x 480	90/90/60	75/88/73	85/85/73	73/-/(67)	76/76/76
800 x 600	90/60/-	77/73/-	90/60/-	100/-/-	76/76/-
1024 x 768	72/-/-	74/-/-	75/-/-	100/-/-	76/76/-
1280 x 1024	43i/-/-	60/-/-	60/-/-	61/-/-	76/-/-
Hotline	ja	ja	ja	ja	ja
Mailbox	ja	ja	ja	ja	(in Planung)
Garantiedauer (in Jahren)	2	2	3	3	5

3D Bench



VGA Speed



miro Crystal 85 (ISA)
miro

495,00
369,00
53 86C801

ISA
1/2 MB DRAM
Pfostenleiste

75/88/73
77/73/-
74/-/-
60/-/-

ja
ja
2

Winner 1000 (ISA)
ELSA

789,00 (1 MB)
599,00 (1 MB) / 799,00 (2 MB)
53 86C928

ISA
1/2 MB VRAM
Pfostenleiste

73/-/(67)
100/-/-
100/-/-
61/-/-

ja
ja
3

Paradise Accelerator VL Plus
Western Digital

285,00
267,00
WD 90C33

VLB
1/2 MB DRAM
Pfostenleiste

60/60/60
72/60/-
72/-/-
43/-/-

nein
ja
3

Genoa 8500VL
Genoa

269,- (1 MB), 299,- (mit Sockel)
259,00
GD 5426

VLB
1/2 MB DRAM
Pfostenleiste

114/91/60
90/60/-
72/(43i)/-
43i/-/-

ja
ja
2

V7 Vega (VLB)
SPEA

375,00
250,00
GD 5426

VLB
1 MB DRAM
Pfostenleiste

72/72/60
72/60/-
72/-/-
43v/-/-

ja
ja
3

Everest
Eagle Mountain /

379,00
379,00
ET4000/W32

VLB VLB
1 MB DRAM
Pfostenleiste

72/72/-
72/56/-
70/-/-
-/-/-

ja
ja
1

ATI Graphics Ultra Pro VL
ATI
995,00
790,00
mach 32 (68800XX, Rev. 2)
VLB
2 MB VRAM
Pfostenleiste

72/72/72
76/76/70
76/72/-
74/-/-

ja
ja
5

Celsius VLB
Orchid
649,00 (1 MB), 799,00 (2 MB)
759,00 (2 MB)
IIT AGX015
VLB
1/2 MB VRAM
Pfostenleiste

90/90/70
90/65/(60)
76/(45i)/-
56/-/-

ja
ja
4

Graphite VL/Pro
Hercules
990,00 (2 MB)
798,00 (2 MB)
IIT AGX015
VLB
1/2 MB VRAM
Pfostenleiste

120/90/70 (100)
120/72(90)/(72)
80(90)/(80)/-
45i/-/-

ja
ja
2

Orchid P9000/VL
Orchid
999,00
999,00
Weitek P9000
VLB
1 MB DRAM & 2 MB VRAM
-

90/90/90
90/90/90
90/90/-
74/-/-

ja
ja
4

Viper
Diamond / Computer 2000
1.084,00
820,00
Weitek P9000
VLB
256 KB DRAM / 2 MB VRAM
-

72/72/72
72/72/72
80/80/-
74/-/-

USA
USA
5

